
SONDERAUSGABE
ASM
aktueller software
& VIDEOSPIELE
markt
Sonderausgabe Nr. 6 1989
TRONIC-Verlag GmbH
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
DIE SZENE
DIESER AUFSEHEN-
ERREGENDE REPORT
FÜHRT SIE
HINTER DIE KULISSEN
DER SOFTWARE-SZENE.
ERLEBEN SIE DIE WELT
DES BUSINESS, DER VERTRIEBE,
HERSTELLER,
PROGRAMMIERER u.
DER KÜNSTLER.
DIE AUTOREN,
BESTENS BEKANNT
IN DER SZENE,
IM GESPRÄCH MIT
DEN WIRKLICHEN
'MACHERN'.



Martina Strack *Manfred Kleimann* *Bernd Zimmermann* *Frank Brall*









Uwe Siebert *Regina Sieberheyn* *Andrea Kloss* *Ottfried Schmidt*

Liebe Leser,

der Markt der Software-Zeitschriften ist gegenwärtig kaum noch zu überschauen. Während die ASM seitenmäßig aufstockt, drohen die Redakteure dennoch, im „Stoff" zu ersticken (keuch!). Da wir in den Periodika gehalten sind, unseren Lesern in puncto Software, Software und nochmal Software Rechnung zu tragen, kommen die Geschehnisse aus der Szene selbst (fast) immer zu kurz. Der Leser hat somit selten die Chance, mal umfassend über die Backgrounds, die interessanten Meldungen direkt aus der Szene informiert zu werden. Mit der ASM-Special Nr. 6 versuchen wir nun, die Hintergründe über Angelegenheiten in der Softwarebranche ein wenig transparenter zu machen.

Voller Ideen und guter Vorsätze machten wir uns also ans Werk, Marktberichte einzuholen, aus Programmierern namhafter Firmen die letzten Geheimnisse herauszuquetschen und direkt in der Szene unterzutauchen, um (möglichst unerkannt) bis an die Grenzen legaler Versoftung zu gelangen. Gleichsam schnüffelten wir bei Vertretern des öffentlichen Rechts und bei der BPS herum, um Ihnen ein relativ vollständiges Bild über die Computerei mit allen Ecken, Kanten und Eigenarten zu verschaffen. Doch damit nicht genug: Um den Kreis dann endlich eckig zu bekommen, haben wir uns eingehend mit den artverwandten Branchen der Konsolenhersteller und Spielhallenunternehmer auseinandergesetzt. Das gleiche taten wir sodann mit uns selbst (...und wir ließen kein gutes Haar an uns), denn erstmals haben auch wir die Chance, Ihnen die ASM-Heinzelmännchen in aller Ausführlichkeit vorstellen zu können. Dazu bemühten wir uns einmal mehr um Wettbewerbe, Unterhaltung,...

Das Ergebnis unserer Wirbelei: Zuviel „Stoff"! Was auch sonst? Für die Lösung des Problems blieben uns genau zwei Alternativen: Die Special-Ausgabe aufstocken oder aus dem Überhang gleich 'ne weitere Ausgabe zu planen. Wir entschieden uns für beides, so daß Sie nun eine 132seitige, unterhaltsame Background-Special vor sich liegen haben, mit denen wir Ihnen „Spaß ohne Ende" wünschen.

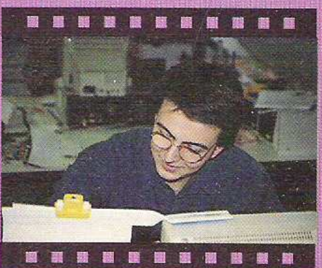
Ihre ASM-Redaktion
(Matthias Siegk)



Michael Suck



Annette Braun



Ulrich Mühl



Matthias Siegk

INHALT

asm special nr. 6

COMPUTER-SZENE '89

INTERVIEW

BUSINESS

REPORTAGE

COMPANY BACKGROUNDS



SPECIAL PROFILE









STATEMENT

ASM-INTERN

FEATURE

RECHT

RUBRIKEN



6. Special-Ausgabe

Impressum

Herausgeber
Axel Grede (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion
Matthias Siegk (mats),
Ulrich Mühl (uli)

Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Torsten Oppermann (top), Michael Suck (msu), Peter Braun (pb)

Freie Mitarbeiter
Uwe Winkelkötter (uwe), Wolfgang Fröde, Hannes Kruppa, Torsten Blum (tob)

Gestaltung
Annette Braun (verantw.)
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann, Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk, Ulrich Mühl

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt (verantw.),
Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 0011
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Uwe Siebert (verantw.)
Brigit Jahn, Regina Siebenheyn,
Andrea Kloss
3440 Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niesteal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Reaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

DER COMPUTER-USER IN DER ÖFFENTLICHKEIT

Wie steht er da, der Computerfreak? Wir schauen nahezu auf ein Jahrzehnt der Homecomputerei zurück. Während der elektronische „Kumpel" anfangs nur sehr zögernd und mit viel Rat- und Hilflosigkeit angenommen wurde, hat er sich im Laufe der Jahre doch erstaunlich etablieren können. Die Systemvielfalt häuft sich, die Szene wird immer unüberschaubarer, und an allen Ecken und Enden gibt es selbst noch hier Unterteilungen. Es ist ein facettenreiches Gebilde entstanden, das man allgemein „die Szene" nennt. Doch was weiß „man" als Außenstehender schon von der „Szene" und den Leuten, die zu ihr gehören, den „Freaks"? Was sind das für Leute, die da am Computer sitzen und spielen? Haben sie anderen etwas voraus, sind sie eigentlich ganz normal oder haben sie gar ein Problem? Welche Meinungen bestehen in der Öffentlichkeit? Bestätigt sich das allgemeine Klischee, in welches der „Freak" oder „User" von Außenstehenden gern hineingezwängt wird? Interessant wäre auch eine Antwort auf die Frage, ob, und wenn ja inwieweit, der Homecomputer mit seinen Möglichkeiten und Verlockungen schon Bestandteil des sogenannten Allgemeinwissens geworden ist. Alles Fragen, die uns veranlaßten, ein Interview zu konzipieren, mit dem wir dann – quasi aus heiterem Himmel – am zweiten Tage des Sommerschlußverkaufs Menschen auf der Straße konfrontierten. Viele Leute gaben uns ihr Statement, konträr waren die Ansichten, interessant und vielfältig. Fast alle Befragten haben sich im Vorfeld irgendwie mit der Thematik „Computerspiel„ auseinandergesetzt, (fast) alle verfügen über eine gefestigte Anschauung zur umstrittenen Spielerei. Wir haben unterschiedliche Statements für Sie ausgewählt, konträre Meinungen über das Gros der Computerspieler ...

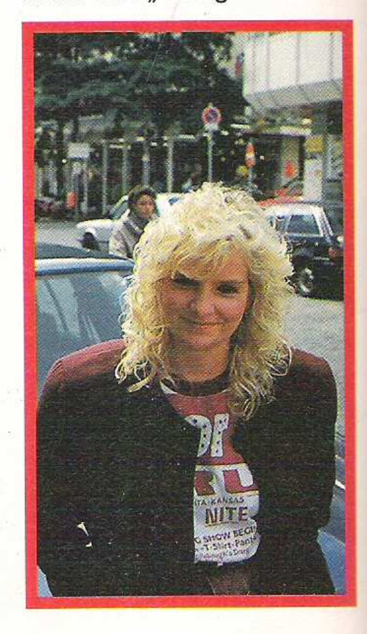


Marc Becker, 21 Jahre, Industriekaufmann

„Klar, gespielt hab' ich schon alles mögliche, Pole Position, Bard's Tale, eben tausend Sachen, alles durch die Bank. Es gibt ja soviel Schrott darunter!" Marc B. aus Großalmerode besitzt selbst einen C-64 mit Epson-Drucker. Auf unsere Frage, warum er solche Spiele gespielt hat, konnte er eine kurze, klare Antwort geben: „Weil's alle gemacht haben." Auch Spaß hat's ihm gemacht. „Es ist oft so, als ob Du Schach spielst." Besonders was gegeben hätte es ihm allerdings nicht, deshalb spiele er heute kaum noch. Zur Gruppe der Computerfreaks meint er: „Eigentlich sind's Leute wie Du und ich, stinknormale Leute eben. Leute, die allerdings nur spielen, die tun mir schon leid. In meinen Augen ist das Computerspiel doch ganz schön stumpfsinnig. Ein halbes Jahr oder so kann man das mal machen, dann flaut die Begeisterung meist wieder ab, denke ich."

Regina Lang, 25 Jahre, kaufm. Angestellte

Keine negative Meinung von Computerspielen und -spielern hat auch Regina L. aus Hannover. „Ich hab' ja selbst gespielt, und nicht nur einmal! Comicspiele, Pacman, Autorennen und solche Spiele, wo man Gegenstände suchen oder aus dem Weg räumen muß." Der Atari ST, den sie erstand, war urspünglich als Geschenk für die Geschwister gedacht. „Im Endeffekt hab' ich allerdings mehr gespielt als die beiden zusammen." Zur Frage der User-Persönlichkeit meint sie: „Das geht mit Si-



cherheit durch alle Schichten. Es kommt immer darauf an, wie sich die einzelne Person mit dem Medium befaßt. Der eine spielt, weil er einfach Freude daran hat, der andere sucht die Gesellschaft, manche wollen sich im Spiel wohl auch profilieren, der Gewinner sein oder den großen Macker 'rauskehren." Die Möglichkeit der Suchtgefahr durch permanentes Spielen schließt Regina L. nicht aus: „Doch, vorstellen kann ich mir das schon. Man findet Spielsüchtige in der Spielhalle, warum dann nicht auch vor dem Home-Computer."



Christoph Fellinger, 20 Jahre, Soldat

Christoph F. aus Kassel besitzt selbst keinen Computer, auch wenn er ihn desöfteren zur Textverarbeitung benötigt. Daß dabei auch mal ein Computerspiel auf den Tisch kommt, findet er nicht ungewöhnlich. Knifflige Spiele haben für ihn schon 'nen gewissen Reiz. Neu sollten sie jedoch sein. „Ein Game, welches ich einmal gelöst hab', würde ich kein zweites Mal durchspielen. Da fehlt's mir einfach an Spannung.„ Als den typischen Freak möchte sich Christoph jedoch nicht gerade bezeichnen, auch wenn er diesen Begriff nicht als Abwertung betrachten mag: „Meist sind's die 16-, 17jährigen, die 'nen Computer haben. In dem Alter spielt man doch unheimlich viel.„ Unsere Frage, ob man unter Computerfreaks nur ganz bestimmte Charaktere vorfindet, verneint er allerdings: „Ich denke, Computerspielen geht schon querbeet durch alle Gruppierungen durch. Der eine spielt halt etwas mehr, der andere weniger. Irgendwo kommt's auch auf die persönliche Neigung an. Es gibt so viele Computerspiele, die ganz spezielle Interessen und Neigungen vorraussetzen." Eine Suchtgefahr durch permanentes Spielen am Computer kann Christoph nicht unterstreichen. Er empfindet das Spielen vielmehr als eine intensive Phase, hervorgerufen durch die Faszination der Technik und des Neuen. „Mit der Zeit verliert sicher auch das an Reiz."



Marco Plass, 22 Jahre, Künstler

„Pacman, The last Mission, Donkey Kong, und verschiedene Sachen mehr – ja, gespielt hab' ich schon einige dieser Dinger. Ich kenn' eben ein paar Freaks, und da bleibt das nicht aus." Marco P. aus Köln äußert sich nicht sehr begeistert über das Spiel am Computer: „Kurze Zeit war ich begeistert, weil's eben was Neues war, später jedoch kam bei mir die große Ernüchterung." Seiner Meinung nach stellen diese Spiele gerade bei den Jüngeren eine große Gefahr da. Er vermutet bleibende Schäden bei intensivem Konsum solcher Programme. „Die persönliche Entfaltung, die gerade in jungen Jahren sehr wichtig ist, wird doch extrem gehemmt. Ob die Dinger süchtig machen, kann ich nicht sagen, dazu kenn' ich mich in der Materie zu wenig aus. Meine Meinung zum Computer an sich: Da, wo er sinnvoll ist, beispielsweise bei der Überwachung wichtiger und komplizierter Anlagen, soll er seinen Dienst tun, zum Spielen fällt mir allerdings weitaus Besseres ein."

Karl-Heinz Meyer, 26, Jahre, Angestellter

Karl-Heinz Meyer aus Kassel hat mit Computerspielen noch keine Berührung gehabt. Es würde ihn allerdings auch nicht reizen, seine Zeit spielend am Computer zu verbringen, da er andere Interessen wie z.B. Musik und Kultur hat. Ihm ist es lieber, unter Leuten zu sein. Es ist gerne sportlich aktiv, spielt hobbymäßig Tennis und Tischtennis. Auf die Frage, welche Arten von Computerspielen er sich vorstellen könne zählte er uns ein wenig auf: Kriegsspiele, Science Fiction-Spiele, Brett- und Kartenspiele, Schach, Porno-Spiele, sowie Spiele, bei denen etwas Grafisches im Vordergrund steht, Flipper und Sportspiele – nicht schlecht getroffen, wie wir meinen. Die Hauptgründe für das Spielen sind seiner Meinung nach der Genuß am Spiel, das Vertreiben von Langeweile sowie eine gewisse Art der Herausforderung. Nun ist es ja so, daß die meisten Computerfreaks- und Spieler männlich sind. Den Grund für diese klare männliche Dominanz bei den Computerspielern sieht Karl-Heinz in den tradierten Erziehungsmethoden, die nun mal beim „starken" Geschlecht ein gewisses Interesse für technische Dinge immer noch mehr fördern als bei den Mädchen.





Judith Holzhauer, 18 Jahre, Schülerin

Auch „schon mal gespielt" hat Judith H. aus Schauenburg-Elgershausen: „Da ging's hauptsächlich ums Abknallen von irgendwelchen Hubschraubern, wie das allerdings hieß, weiß ich nicht, ehrlich gesagt, fand ich's auch nicht so doll." Beeindruckt zeigte sie sich vom Einfluß solcher Spiele auf den Menschen. „Man vertieft sich doch erstaunlich in so'n Spiel, ich hab's ja selbst gespürt. Erreicht man sein Ziel nicht auf Anhieb, oder trifft man nicht gleich so 'nen

Hubschrauber, wie das bei mir der Fall war, ärgert man sich richtig. Man wird aggressiv, haut auf den Tisch, ... das Computerspiel regt einen im Moment auf, obwohl es überhaupt nichts bringt..." Nochmal spielen möchte Judith H. auf gar keinen Fall. Sie sieht in den Games eine Gefahr, die sich auf den Charakter der Spieler auswirken kann und in einer Art „Spielsucht" enden könne. „Irgendwie wirst Du Dich nach einer gewissen Zeit mit nichts anderem mehr beschäftigen, geschweige dann auseinandersetzen können: Die Fähigkeit, eigenständige Ideen entwickeln zu können, tauscht man gegen Fantasielosigkeit und Aggressivität. Das find' ich ziemlich schlimm!"

Angelika L., 35, Jahre Lehrerin

Angelika aus Düsseldorf hat es schonmal mit 'Larry' zu tun bekommen. Der Grund



dafür war, daß sie über die Werbung von dem Spiel erfahren hatte und es einfach mal ausprobieren wollte. Spaß hat es ihr schon gemacht, aber nicht so sehr lange. Es war eine kurzzeitige schöne Unterhaltung; nach ca. 20-30 Minuten wurde es ihr dann aber zu langweilig, und der anfängliche Spaß verflog recht rasch. Sie glaubt, daß es wohl am ehesten die männlichen Jugendlichen sind, die sich für solche Spiele dauerhaft begeistern können; ihr persönlich sind Computerspiele viel zu einseitig, sie spielt lieber computerlose Spiele wie Kartenspiele, Boule, Volleyball und auch Billard, nicht zuletzt der Gesellschaft anderer Leute wegen. Sie sieht nicht unbedingt die Gefahr einer direkten Sucht nach Computerspielen, räumt aber ein, daß das Spielen, zu intensiv betrieben, leicht zu einem sehr dauerhaften Zeitvertreib werden kann. Spiele sollten ihrer Meinung nach der kreativen Unterhaltung dienen, was bei Computerspielen nur sehr eingeschränkt der Fall sei. Beim Spiel am Computer könnte sie sich nicht entspannen, da durch die körperliche Anspannung auch ein Entspannen und das Genießen des „Dargebotenen" unmöglich würde. Den Grund dafür, daß hauptsächlich männliche Jugendliche Computerspieler sind, sieht sie in der geschlechtsspezifischen Sozialisierung männlicher und weiblicher Jugendlicher.

Ullrich Janovsky, 26 Jahre, Student

Auch Ullrich J. aus Kassel hat in der Vergangenheit schon mal an einem Computerspiel gesessen, was das jedoch genau war, könne er nicht mehr sagen. „Irgendein Ballerspiel halt!" Heute lehnt er diese Art der Freizeitgestaltung völlig ab. „Ich hab' keinen Bezug mehr dazu, wie gesagt, das war damals, so mit 17 Jahren ungefähr!" Ullrich charakterisiert die Computerfreaks ganz deutlich: „Die sind wohl ein wenig kontaktschwach, meine ich. Wenn die Leute lieber zuhause rumsitzen und ständig sowas derartiges treiben, sind die nicht ganz normal. Ich

kann mir jedenfalls was Besseres vorstellen. Man kann seine Freizeit wesentlich sinnvoller gestalten." Die Frage nach einer möglichen Suchtgefahr durch das Computerspielen könne er jedoch nicht genau beantworten: „Was ich als Laie dazu sagen kann, glaube ich schon an eine gewisse Spielsucht, weil die Dinger schon recht stark beeinflussen können."

Mathias Wenzel, 16 Jahre, Schüler

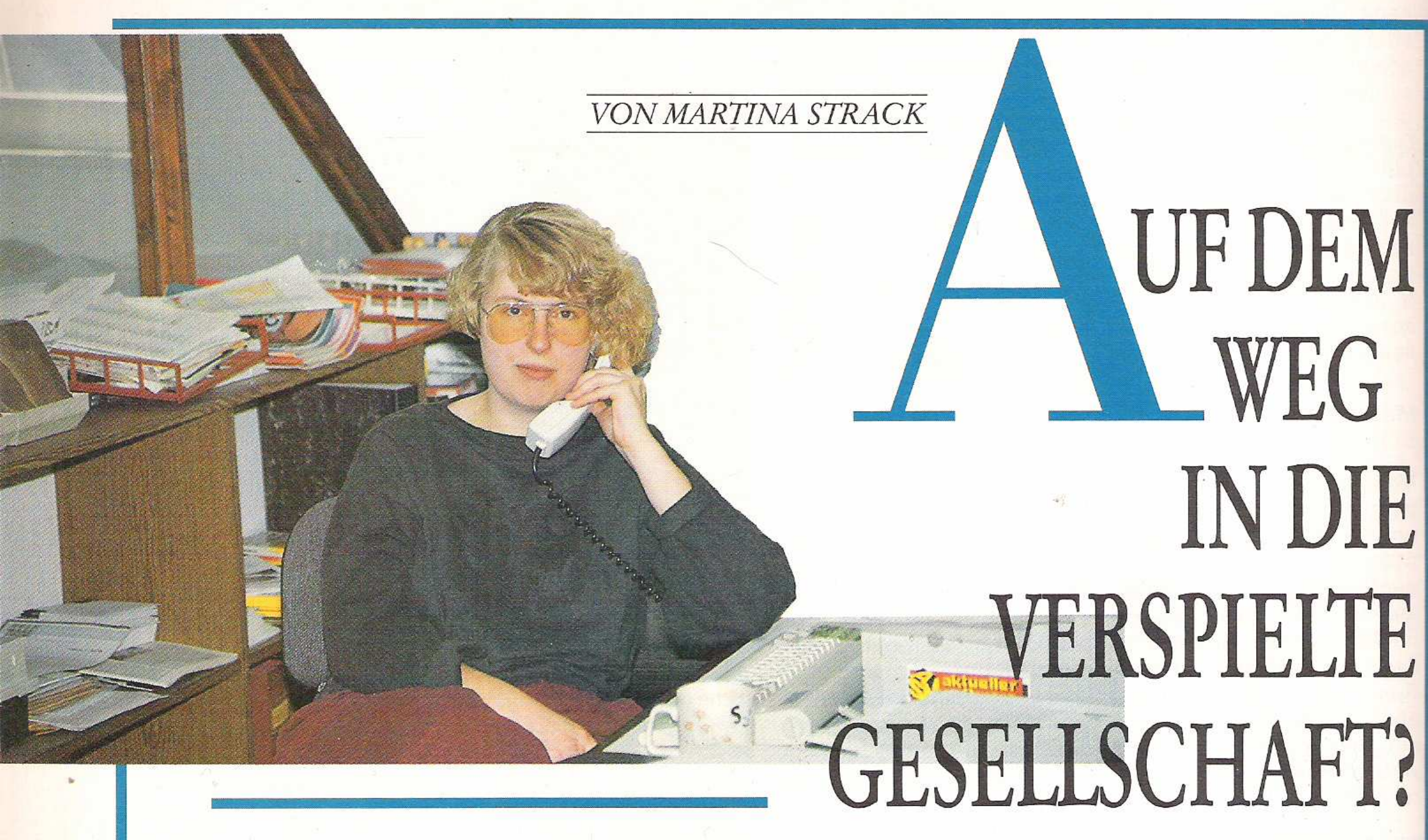
Mathias, der aus Stauffenberg kommt, hat schon mal bei einem Freund am Computer gespielt; Action- und auch Strategiespiele, wobei ihm die Strategiespiele erheblich besser gefallen haben. Ihm hat das Spielen Spaß gemacht, verdenkt aber, daß Leute, die ständig nur am Computer sitzen, wohl nichts besseres mit ihrer Zeit anzufangen wissen. Seiner Meinung nach seien Computerspieler oftmals Leute, die sich vom Rest ihrer Mitmenschen leichter abschotten als andere. Eine Suchtgefahr bei Computerspielen besteht seines Erachtens auf jeden Fall, gefördert durch die teilweise Isolation der Menschen am Computer. Die Gründe für das Spiel liegen, meint er, hauptsächlich in den Gebieten der Entspannung und des Abreagierens aufgestauter Aggressionen.

Waltraud Pscholowski, Hausfrau

An Computern gespielt hat Frau Waltraud P. aus Remsfeld noch nie. Dennoch weiß sie über ihren Enkel in groben Zügen, was beim Computerspiel abgeht, und erklärt uns prompt ihre Ansichten: „Nun, diese Spiele mit dem Tot- und Abschießen find ich wirklich nicht so gut, einmal interessiert mich sowas nicht und zum anderen gibt's doch viel harmlosere, gemütliche Spiele." In unserem Gespräch gibt Waltraud P. zu verstehen, daß sie den Computer im Berufsleben schon recht nützlich findet, nicht jedoch als Spielgerät.



Die Frage, ob sie nicht doch mal – zur Information – am Computer spielen würde, verneint sie strikt. „Ich spiel da doch lieber Rommee oder Uno!"



VON MARTINA STRACK

AUF DEM WEG IN DIE VERSPIELTE GESELLSCHAFT?

Wer heute offen zugibt, daß er gerne spielt, der erntet oft verständnisloses Kopfschütteln. „Werd' doch endlich erwachsen!", heißt es dann bestenfalls, oder „Du gehst also in Spielhallen?". Video- und Computerspiele werden dabei oft mit noch einem schlechteren Image versehen als tradierte Brettspiele. Trotzdem gibt es heute Anzeichen dafür, daß das „Spiel" als Freizeitaktivität zunehmen wird, in dem Maße, in dem der Mensch mehr Freizeit, mehr Spielraum, erhält.

Auch die Anforderungen die heute und verstärkt in Zukunft an die Arbeit gestellt werden, enthalten immer mehr spielerische Elemente. So fordert man heute z.B. „Kreativität", die die Fähigkeit zu Gedankenspielen voraussetzt. Simulationsspiele werden in allen Bereichen der Forschung und Entwicklung eingesetzt, da das Durchspielen z.B. des Aufpralls bei einem Autounfall ja keine „echten" Folgen hat.

Diese Folgenlosigkeit macht es uns dann auch möglich, im Spiel Rollen auszuprobieren, die das „wirkliche Leben" heute nicht mehr bietet, die man wohl aus verschiedenen Gründen kaum wagen würde zu leben, selbst wenn die theoretische Möglichkeit dazu bestünde. „Einmal als Raubritter durch die Lande ziehen – wie Columbus neue Welten endecken!"

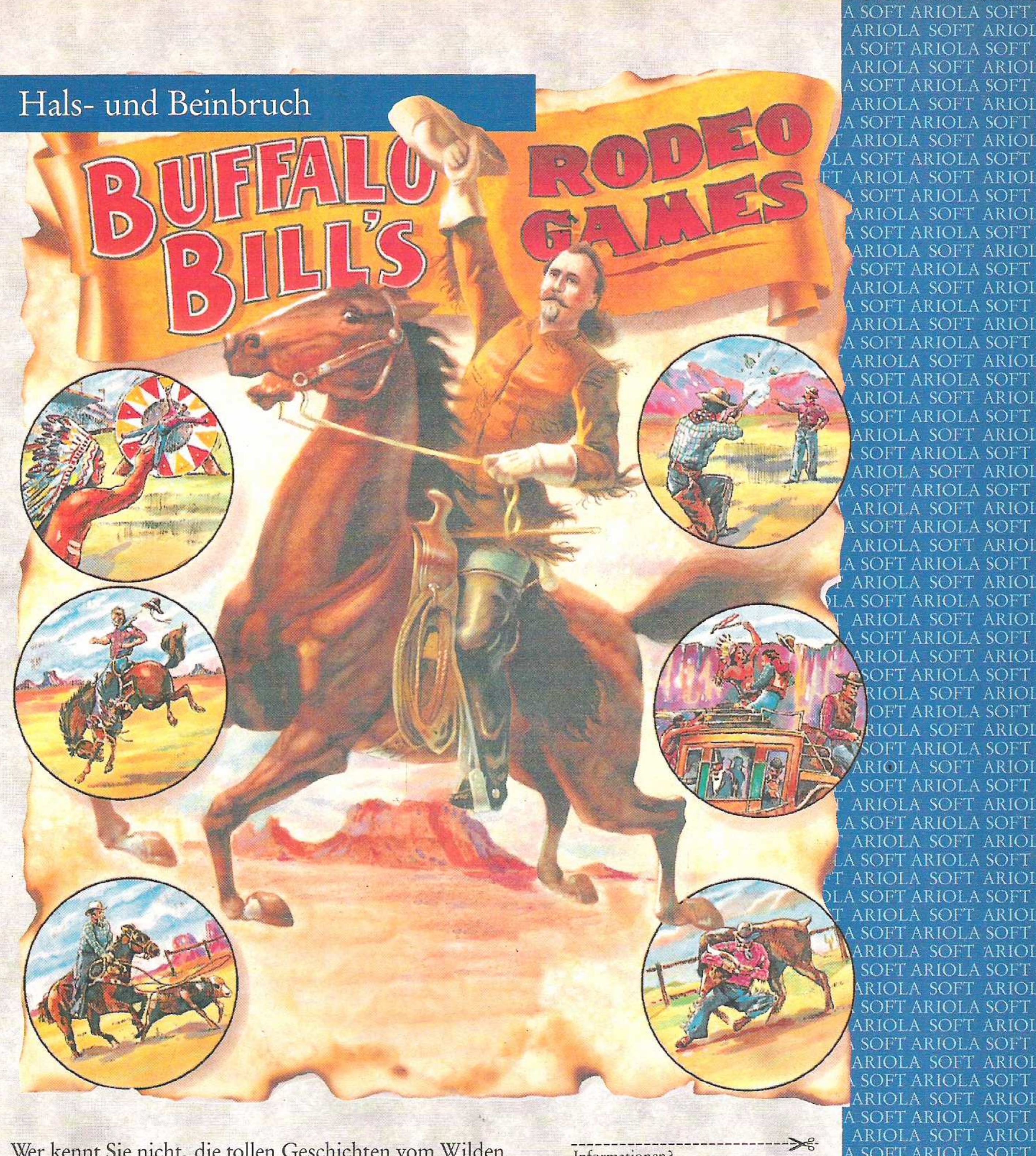
Die Realität, in der wir leben, setzt Grenzen, die wir im Spiel überwinden können. Also spielen wir die Abenteuer, versuchen auf imaginären Welten die Heldenrolle, berauschen uns an Denkspielen, freuen uns über eine gelungene Strategie, über einen Sieg. Im Gegensatz zum Alltagsgeschehen bietet das Spiel Spannung, ungewöhnliche Reize und Aufregungen, denen wir uns völlig hingeben können. Wird das Spiel, die eigene Vorgehensweise, dann noch von einem Sieg gekrönt, so haben wir die Herausforderung souverän gemeistert.

In einer immer funktionaler werdenden Gesellschaft, organisiert und verwaltet wie wir sind, scheint das Spiel als Gegengewicht herhalten zu können. Immer komplexere Spiele ermöglichen es, immer komplexeren Herausforderungen zu begegnen, eine Entwicklung, die auch sehr stark an die Möglichkeiten der Computertechnik gekoppelt ist. Schließlich ermöglicht es die Computertechnologie auch, daß das Spiel pervertiert wird: Computerspiele sind heute so perfekt, daß sie mit sich selbst spielen können. So läßt sich der Mensch auch das Spiel noch vorspielen, verzichtet auch beim Spiel, das an sich ja Aktivität erfordert, auf seine Steuerungsmöglichkeiten.

Befinden wir uns also auf dem Weg zum bespielten Menschen, dem sein Leben lang nur mitgespielt wird? Oder führt die wachsende Spiellust zum aktiven Mitspielen in allen Lebensbereichen?

Im Spiel liegen Chancen, die zu nutzen uns freigestellt ist. Welchen persönlichen Gewinn wir aus dem Spiel ziehen, entscheidet sich auch daran, welche Spiele wir wählen.

Hals- und Beinbruch



Wer kennt Sie nicht, die tollen Geschichten vom Wilden Westen mit ihren Helden und Bösewichten. Und wer wollte nicht schon immer mal ein Cowboy sein? Tynesoft macht's möglich und bietet mit RODEO GAMES gleich 6 actiongeladene sportliche Disziplinen an. Die neue Simulation bringt flotte und amüsante Unterhaltung für die ganze Familie. Machen Sie mit bei den wilden Spielen, nicht nur für harte Männer. Alles was Sie brauchen ist ein bißchen Mut und entweder einen AMIGA, ATARI ST, COMMODORE C 64 oder PC.

ASM-Hit Ausgabe 8 u. 9/89

TYNE SOFT

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:____________________

Straße:____________________

PLZ:_____ Ort:_______________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

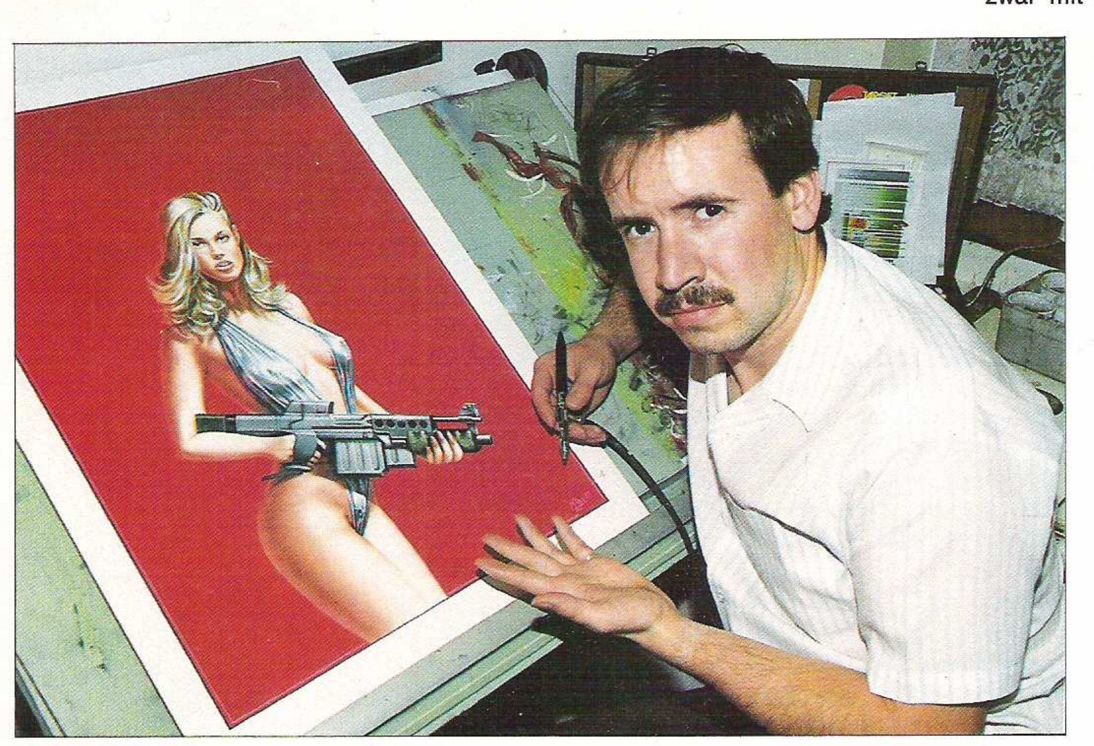
Ariola Soft
Das Programm

ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT ARIOLA SOFT

Unser "Cover-Papst"...

"Special-Guest" in der Redaktion

Was wäre die Publikation ohne das treffende Cover? Sicher doch nichts anderes als ein Rembrandt ohne Rahmen, 'ne Suppe ohne Salz oder 'n Himmel ohne Geigen. So und nicht anders steht's auch um die ASM und all ihre Sonderausgaben. Das Outfit muß sein, vor allem gut muß es sein. Die Resonanz der Leser beweist dies Monat für Monat aufs neue. ASM-Fans wissen die künstlerisch gestaltete Titelseite seit Jahren zu schätzen. Differenzen und unterschiedliche Meinungen in puncto Motivauswahl sind keine Seltenheit, die Geschmäcker sind eben zu verschieden, doch über die Zeichentechnik als solche ist seitens der Leserschaft noch keine Kritik



Kritik aufgekommen. Allzu oft werden wir gefragt, wer denn nun eigentlich hinter der Coverzauberei steckt. Nun, an dieser Stelle geben wir das Geheimnis um den „großen Unbekannten", den „unscheinbaren" Mitarbeiter unserer Zeitschrift, preis. Erst neulich war der Londoner Künstler in unserer Redaktion zu Gast, es war sein erster Aufenthalt in West Germany, und bestimmt nicht der letzte. Erstmals hatten also auch wir Gelegenheit, dem Meister „über die Schulter" zu schauen und die Entstehung eines unserer ASM-Cover quasi livehaftig mitzuerleben. Seine Werke signiert er mit „MAB"; sein Name: MARK BROMLEY...

Als der „Cover-Papst" kürzlich der Einladung unserer Redaktion folgte, war auch das Team der ASM auf einen Künstler gespannt, der es versteht, jeden Auftrag, jedes Motiv in die Tat umzusetzen. Wir wußten selbst nicht so recht, wen wir da zu erwarten hatten. Ist Mark Bromley mehr der flippige Freak, ist er ein typischer Vertreter der „Maler-Klecksel"-Gattung, oder ist er eher einer derer, denen man den Pinsel nicht gleich auf den Leib schreiben kann?

Wir waren verblüfft, allesamt. Mark Bromley erreichte unser idyllisches Eschwege, zwar mit knurrendem Magen, aber mit dem Kopf voller neuer, für ihn ungewohnter Eindrücke. Kein Wunder, denn zum ersten Mal führte ihn sein Weg nach Deutschland, und, wie ich meine, nahm er viele gute Eindrücke und Erfahrungen mit in seine Heimatstadt London.

Da kam er nun, Jeans, Polo-Shirt, kurze Haare, eigentlich keine Spur von einem Freak, und doch stellte sich im Laufe der Tage, die er mit uns verbrachte, die Künstlernatur Bromley eindeutig in den Vordergrund.

Ein ruhiger Samstagnachmittag kam uns sehr gelegen für ein ausgiebiges Interview, in dessen Verlauf Mark auch ein paar Skizzen eines unserer Covermotive anfertigte, um die Geheimnisse seiner Zeichentechnik in groben Zügen preiszugeben...

Mats und Uli stellten dem Titel-Magier aus dem englischen Königreich die Fragen, Mark stand zu jedem Thema Rede und Antwort:

Mark Bromley wurde am 05. November 1960 in Greenford, einem Städtchen im englischen Bezirk Middlesex, geboren. Seit einigen Jahren lebt er mit seiner Verlobten in der Metropole London. Neben traditionellem englischen Yorkshire-Pudding ist Mark ein großer Fan von Steaks in allen Variationen. Seine Hobbies: Scheibenschießen, Spatzierengehen und Wandern, Lesen, Billard (Pool/ Snooker) ... und natürlich Zeichnen. Wir wollten von

Mark gern erfahren, ob er das Licht der Welt schon als Künstler erblickte, oder ob er seine künstlerische Ader erst im Laufe der Jahre für sich entdeckt hat:

Mark: „Nun, soweit ich mich erinnern kann, hatte ich in der Wiege ganz andere Dinge zu tun. Nein, jetzt im Ernst: Ich zeichne eigentlich noch gar nicht allzu lange. Begonnen hab' ich erstmals 1981, kurz vor Abschluß meiner Lehre."

Mats: „Apropos Lehre: Zeichnest Du mehr hobbymäßig, oder machst Du Deine Kunst zum Beruf. Welche Ausbildung hast Du absolviert, in welcher Branche hast Du Deine Lehre abgeschlossen?"

Mark: „Oh, zunächst ging ich erst mal brav in die Schule, wie sich's eben gehört. Mit 17 Jahren begann ich dann, mein erstes Geld zu verdienen. Ich arbeitete in einer Firma, die Präzisionsarbeiten auf dem Elektroniksektor ausführt. Ein Jahr später, 1978, begann ich dann meine Lehre als Grafiker beim Luftfahrtkonzern „British Aerospace". Über diese vier Jahre hinaus bin ich bis heute bei dieser Firma hauptberuflich tätig. Erst nach Feierabend mache ich mich dann an mein Hobby, das Zeichnen. Inzwischen hat sich die Sache zu einer vollen Nebenbeschäftigung ausgebaut, denn neben ASM-Covers zeichne ich auch nach Aufträgen anderer Firmen - und natürlich für mich selbst."

Uli: „Mark, erzähl' uns bitte ein wenig über Deine Maltechniken. Wie entstehen all Deine fantastischen Bilder?"

Mark: „Grundsätzlich, ich male nicht. Man unterscheidet genau zwischen „Malen" und „Zeichnen". Mein Verfahren basiert hauptsächlich auf einer speziellen Methode, welche „Airbrush-Technik" genannt wird. Fast alle meine Motive entstehen auf diese Weise. Zuerst skizziere ich das Motiv im Groben. Dann kommen die Details. Dazu stehen mir die unglaublichsten Gegenstände Modell."

Mats: „Nenn' uns mal ein Beispiel!"

Mark: „Die Hand des Kriegers (*Mai-Cover 1989*) beispielsweise. Hier setzte ich mich mit geballter Faust vor den Spiegel und malte meine eigene Hand. Sogar den Ring hab' ich mit übernommen, wie Ihr sehen könnt. Das Panzerarmband kommt hingegen nicht von mir. Sowas besitz' ich nämlich nicht. Vielmehr reihe ich lauter „S" aneinander, um den Effekt einer Kette zu simulieren. Die „Airbrush-Methode" verleiht dem Ganzen dann ein reales Outfit."

Mats: „Was genau ist „Airbrush"?"

Mark: „Nun, sehr vereinfacht dargestellt gleicht die „Airbrush-Methode" einem spritztechnischen Verfahren. Der Vorteil dieser Technik liegt darin, daß die Farben meines Motivs 'nen sehr weichen Charakter bekommen. Mein „Spritzpistölchen" erlaubt mir, durch die Feineinstellung der Düse besonders zarte Linien zu ziehen und damit bis ins kleinste Detail zu gehen. Also, zunächst wird eine Idee in schwarz/weiß umgesetzt. Als Vorlage dienen mir viele kleine Einzelheiten des täglichen Lebens. Die „Airbrush-Technik" bringt dann die Farbe ins Motiv..."

Uli: „Wieviel Zeit kostet Dich solch ein Motiv, wieviele Werke sind Deinen „Düsen" bis heute entsprungen?"

Mark: „Für ein ASM-Cover benötige ich etwa 25 bis 30 Stunden, bis die Idee zum entgültigen Motiv herangewachsen ist. Ja, und vollendet hab' ich inzwischen über 150 Werke."

Mats: „Hast Du eine besondere Vorliebe für bestimmte Objekte, oder wagst Du Dich an jedes Thema heran?"

Mark: „Sagen wir mal so: Wenn es eine vernünftige, gute Begründung für das Motiv gibt, so mache ich's. Ob das ein Cover für eine Zeitschrift, für Software oder Platten ist, oder ob ich gar ein Buch illustriere, ob ich Tiere, Maschinen oder Waffen zeichne - solange ich die Sache vertreten kann, übernehme ich sie auch."

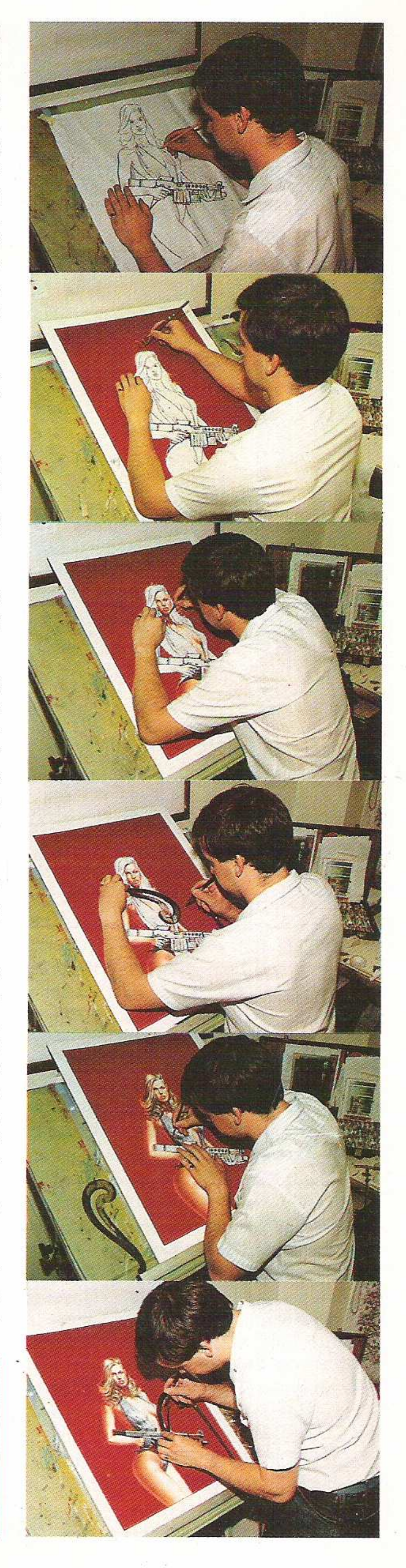
Uli: „Mal was ganz anderes: Gibt's für Dich persönlich Highlights im Bereich Film und Musik?"

Mark: „Ja sicher. In England macht eine große *Star Trek*-Bewegung von sich reden. Ich kann mich da nur anschließen, besonders von *Star Trek II* hab' ich mich sehr mitreißen lassen. Mein Lieblingsschauspieler ist *Harrison Ford*. Ich bewundere ihn in vielen Rollen (*Star Wars*, *Fatal Attraction*,...). Soundmäßig erstreckt sich mein Geschmack von guter, klassischer Musik bis hin zu Rock und Pop. Sehr gern höre ich unter anderem *Bryan Adams* und *Tina Turner*."

Mats: „Wie stehst Du eigentlich zur Software für Homecomputer? Bist Du auch Spielefreak? Hast Du auch hier Favoriten, wenn ja, welche?"

Zur Bildfolge rechts:

1. Anfertigung der Bleistiftskizze
2. Der Hintergrund wird eingefärbt
3. Gesichtszüge mit Hautfarben werden sorgfältig aufgetragen
4. Details und Schatten folgen
5. Kostüm und Haare werden gespritzt
6. Details an Mädchen und Gewehr werden ausgespritzt





Na, erraten? Dies war die Probeskizze zum ASM-Cover der Mai-Ausgabe. Ein paar Linienführungen, einige Buntstiftflächen, die Zeichnung steht! Wer die Mai-Ausgabe kennt, der weiß, wie ähnlich sich beide Versionen sind!

Mark: „Ich hab' verhältnismäßig viel auf meinem Spectrum gespielt. Dennoch: Das Beste schlechthin ist meines Erachtens immer noch *Elite* für den *BBC B*. Daneben spiel' ich aber auch ab und an mal in der Spielhalle so'n bißchen rum. Zur Zeit halte ich bei *Operation Wulf* an der Spitze der Bestenliste mit."

Soweit zum „Verhör" unseres Gastes. Gegen Ende dieses „Saturday-Afternoon-Interviews" kam man dann auf die brisanteren Themen zu sprechen. Mark, Uli und Mats klönten noch lange über politische und gesellschaftliche Themen. Es war ein interessanter Erfahrungsaustausch, auch für Mark, denn neben der Tagespolitik wurde - schon aufgrund der regionalen Lage des **Tronic-Verlags** - unweigerlich die Problematik der deutsch-deutschen Beziehung angesprochen, ein Thema, welches nach Mark's Schilderungen im vereinigten Königreich noch immer sehr stiefmütterlich behandelt wird. Dieser aufschlußreichen Diskussion folgte am Abend noch eine gemütliche Runde Billard (ASM unterlag hier deutlich), bevor Mark Bromley seine Heimreise antrat.

Es bleibt zu hoffen, daß der Cover-Papst auch weiterhin seine ruhige Hand behält, sowohl im Zeichnen, als auch für die Zielscheibe und den „Queue". Wir jedenfalls wünschten Mark Bromley viel Erfolg für die Zukunft und bedankten uns für seinen Besuch.

Matthias Siegk

DAS COVER -

Michael besuchte die Realschule mit Erfolg und begann eine Ausbildung als Werbegestalter. Diese Ausbildung - sie dauert drei Jahre - schloß er am 15.6.1989 ab.

ASM: *„Michael, zunächst erstmal meinen herzlichen Glückwunsch zur bestandenen Prüfung. Du bist also fertig mit Deiner Ausbildung, was kommt nun? Welche Berufsziele hast Du für die Zukunft?"*

Michael: *„Oh, ein paar Traumziele gibt's da schon noch!"*

ASM: *„Und wie sehen die aus?"*

Michael: *„Hauptziel ist natürlich, möglichst viel Geld zu verdienen, logisch, 'ne. Einen früheren Traum habe ich mir ja schon erfüllt: Ich bin Grafiker aus Leidenschaft und werde dafür auch bezahlt. Wer kann sein Hobby schon zum Beruf machen? Gern würde ich aber auch musizieren oder Comic-Zeichner werden."*

ASM: *„Welche Arten von Musik oder Comics bevorzugst Du denn?"*

Michael: *„Bei Musik ist's eindeutig Rock, möglichst „hard' n'heavy". Ja, und im Bezug auf die Comics, nun, eigentlich mag ich alle, wenn sie nur gut sind. Zusammen mit 'nem Freund habe ich vor kurzem selbst etwas gezeichnet, was wir voller Erwartung verschickt haben. Mal sehen was 'draus wird."*

ASM: *„Wie bist Du denn zum Zeichnen gekommen?"*

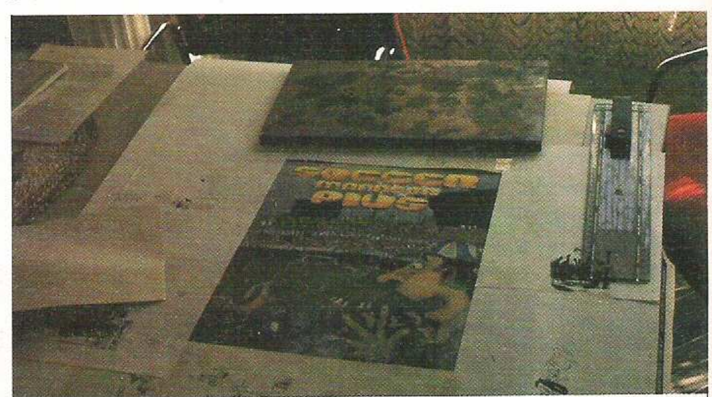
Michael: *„Bei mir lag das eigentlich auf der Hand. Mein Großvater hat gezeichnet, mein Vater hat gezeichnet, warum sollte ich also nicht auch zeichnen? An die Computerei bin ich über den C-64 eines Bekannten gekommen. Doch verglichen mit den 16-Bit-Maschinen war das natürlich nix halbes und nix ganzes. Wenn ich nur daran denke, wie ich den Joystick gequält habe, um ein Bild zu zeichnen... na, ich danke. Da macht das Arbeiten mit der Maus doch erheblich mehr Spaß."*

ASM: *„Was hast Du neben der Zeichnerei für Hobbies?"*

Michael: *„Neben „normalen" Bildern zeichne ich - wie schon erwähnt - gern Comics und quäle meine E-Gitarre. Ich glaube, auf dem Ding bin ich schon ganz gut. Daneben sporte ich ein wenig, wenn, dann Tennis, aber eben nicht allzu ernsthaft. Zwar spiele ich schon seit etwa 12 Jahren, ein Nachwuchs-Boris werd' ich aber nie."*

ASM: *„Michael, Du bist ja nun schon von Anfang an bei Starbyte. Wie heißt es doch so schön: Ein Mann der ersten Stunde. Auf welche Weise hat's Dich dorthin verschlagen, und wie sieht Dein Tätigkeitsbereich aus?"*

Michael: *„Nun, dazu gekommen bin ich durch persöhnliche Kontakte. Ich bin für die gesammte Werbegestaltung zuständig. Dazu gehört das Zeichnen von Verpackungscovern und Anzeigenseiten. Daneben mache ich auch noch Übersetzungen für die Anleitungen."*



Die Idee ist umgesetzt: Das endgültige Covermotiv

Die Visitenkarte eines jeden Games

ASM: „Wie läuft denn die Gestaltung eines solchen Covers ab? Als Beispiel kann uns dabei das Cover von Soccer-Manager dienen."

Michael: „Zuerst wird eine Art „Kriegsrat" mit den Chefs gehalten, bei dem mehrere Möglichkeiten ausgelotet werden. Dann setze ich mich hin und mache eine erste Zeichnung mit dem Bleistift. Finden die Chefs diesen Entwurf gut, dann werden eventuell noch kleinere Korrekturen vorgenommen. Was dann folgt, ist der Teil der Arbeit, der nicht so viel Spaß macht. Da die Größen der Bilder von Anfang an stimmen müssen, erstelle ich dann eine weitere Schema-Zeichnung, die mehr einer technischen Zeichnung als einem Bild entspricht. So richtig mit Zirkel, Lineal und allem, was so dazugehört. Erst wenn in diesem Schema alles stimmt, folgt die Hauptarbeit. Ich male das Bild. Dazu verwende ich allerdings noch keine Air-Brush-Technik. Ich male zunächst mit Ölfarben. Für die Schriftzüge fertige ich dann Schablonen an, die von einem weiteren Grafiker in Air-Brush umgesetzt werden."

ASM: „Du benutzt die Air-Brush-Technik nicht?"

Michael: „Ich hoffe, auch bald mal mit der Brush-Technik arbeiten zu können. Bislang übernimmt das jemand anders. Ja, und damit ist mein Teil der Arbeit auch schon erledigt. Der Rest wird dann vom Lithographen gemacht. Der stellt die Filme für den Druck her, vier Stück, da ja in Vier-Farb-Technik gedruckt wird."

ASM: „Ist ja 'ne Menge Arbeit. Wie lange bist Du denn im Durchschnitt mit so'ner Zeichnung beschäftigt?"

Michael: „So etwa 12 bis 24 Stunden. Das hängt immer ganz von der Zeichnung ab."

ASM: „Das Cover von *Soccer-Manager* habe ich ja jetzt gesehen. Was hast Du denn bis heute ansonsten gezeichnet und an welchen Projekten arbeitest Du im Moment?"

Zu jedem Computerspiel gehört das ansprechende Cover, ganz klar, zum einen der optischen Form wegen, zum anderen, um dem Verkaufszweck zu dienen. Wie sähe eine Werbeseite aus, auf der sich nur Text befände? Die Antwort darauf ist denkbar einfach: Schlecht! Aus diesem Grunde hält sich eigentlich jede Firma mindestens einen Grafiker, der das Werbedesign übernimmt. Bei STARBYTE ist dies MICHAEL BOHNE. Michael wurde vor nunmehr 19 Jahren in Wanne-Eickel (*heute Herne 3*) geboren und ist bei STARBYTE Mitarbeiter "der ersten Stunde". Unser Redakteur Ottfried Schmidt schaut ihm ein wenig über die Schulter und spricht mit ihm über seine Arbeit.

Michael: „Das Cover zu *Xorron-2001* stammt beispielsweise von mir. Dann habe ich an den Grafiken von *Soccer-Manager* mitgearbeitet. An diesem Programm hatte aber mein Kollege Frank Ziemlinski den größeren Anteil. Woran ich im Moment arbeite, ...nun, das ist eigentlich noch geheim. Wir werden aber bald ein Tisch - Tennis - Programm herausbringen, an dem ich auch mitgearbeitet habe."

ASM: „Wie sieht es eigentlich mit eigenen Projekten aus?"

Michael: „Zusammen mit meinem Kollegen Frank plane ich ein Grafik-Adventure mit einer etwas satirischen Story. Ähnlich dem berühmten „Hitchhiker To The Galaxy", jedenfalls vom Humor her. Momentan sind wir aber so mit Arbeit eingedeckt, daß wir wohl vorläufig keine Zeit dafür finden werden. Später vieleicht mal."

ASM: „Besitzt Du eigentlich einen eigenen Computer?"

Michael: „Nein. Ich muß ganz ehrlich sagen, daß ich nicht viel von Computern halte. Natürlich, als Maschinen zum Zeichnen sind sie gut geeignet, ansonsten würden mich höchstens noch MIDI-Anwendungen interessieren. Reine Computermusik kann ich nämlich überhaupt nicht leiden."

ASM: „Interessant. Aber trotzdem, gibt es so eine Art Lieblingscomputer für Dich?"

Michael: „Eigentlich nicht. Aber grafisch würde ich den Amiga vorziehen. Den ST finde ich wegen der MIDI-Schnittstelle ganz gut. Ich habe aber nicht vor, mir einen Computer zuzulegen. Da müßten die Grafik-Fähigkeiten erst noch wesentlich verbessert werden. So 640*512 Punkte Auflösung bei mindestens 4096 Farben pro Punkt, das wär' schon was!"

ASM: „Wie stellst Du dir eigentlich Deine weitere Zusammenarbeit mit Starbyte vor?"

Michael: „Na ja, jetzt ist erst mal irgendwann der Zivildienst dran, danach sehen wir weiter."

ASM: „Ok. Noch ein paar persönliche Fragen: Was geht Dir auf die Nerven und was magst Du gut leiden?"

Michael: „Hektiker geh'n mir wirklich auf die Nerven. Sonst hasse ich eigentlich nichts so richtig. Tja, und was ich gut leiden kann? Rockmusik finde ich gut, Arbeiten auch. Ich arbeite echt gern. Dann mag ich natürlich auch Freizeit, wenn sie sinnvoll genutzt wird.

ASM: „Und wie steht's mit Essen und Trinken? Was mag ein Grafiker am liebsten?"

Michael: „Essen ist auch so 'ne Art Hobby von mir. Vor allem alle Arten von Braten haben es mir angetan. Bier trinke ich keins, das vertrage ich nicht. Ein Glas, und ich bin blau. Deshalb trinke ich fast nur Cola."

ASM: „In Ordnung. Ich will Dir nicht noch länger auf die Nerven gehen. Vielen Dank für den kleinen Blick hinter die Kulissen und das Gespräch!"

Ottfried Schmidt

Der erste Bleistift-Entwurf

"I Hate The German Index !"

Gespräch mit MAGIC-BYTES-Programmierer Kevin

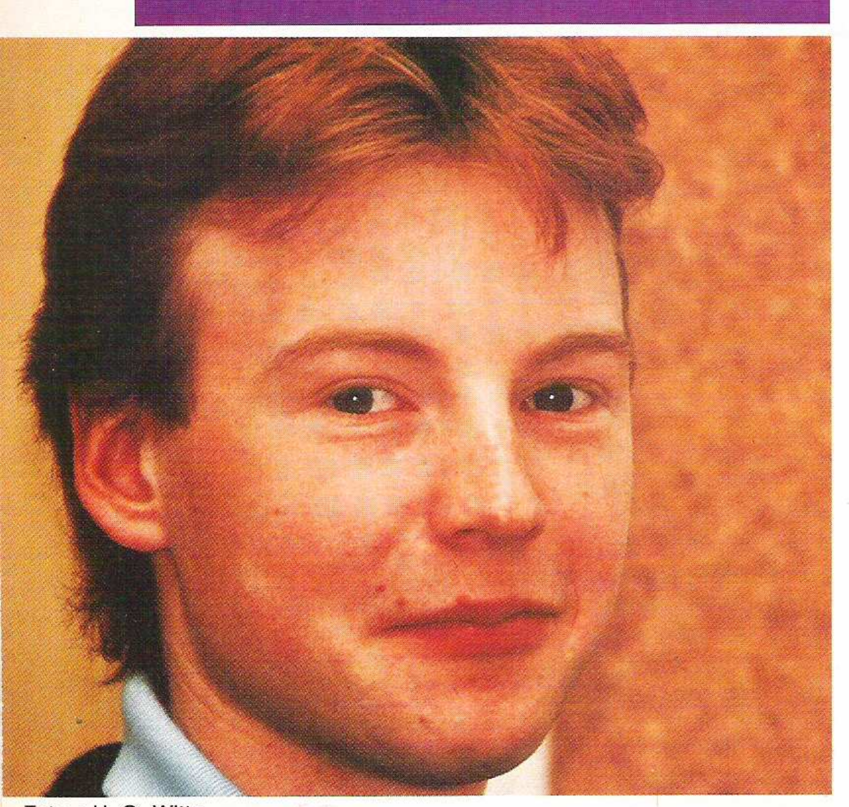


Foto : H.-G. Witte

Ein gutes Jahr ist's jetzt her. Auf dem Kopenhagener Karneval traf Thomas Meiertobehrens, Chef der MICRO-PARTNER GmbH in Gütersloh, während seines Business-Trips durch dänische Lande auf drei interessante Leute. Kevin Mikkelsen, Jim Rankenberg und Allan Pedersen, allesamt bislang Hobbyprogrammierer mit einschlägigen Erfahrungen auf Spectrum, C-64, MSX und Amiga, kamen mit dem Westfalen schnell ins Gespräch. Die Dänen konnten schon damals mit zwei recht passablen Spielchen für den Amiga aufwarten (*The Way Of The Little Dragon*, inzwischen durch MICRO-PARTNER veröffentlicht, sowie ein Shoot'Em-Up namens *Moonwalker*, bislang noch nicht auf dem Markt). Das Ergebnis dieses Meetings: Die Programmierer gingen mit festen Verträgen mit dem Label MAGIC BYTES vom Karnevalspektakel nach Hause. Nur kurze Zeit später siedelten sich die drei dann auch in Gütersloh an, um vor Ort mit bestmöglicher Effizienz für das Label arbeiten zu können.

Unter dänischer Obhut entstehen zur Zeit zwei "harte Brocken" für den Softwaremarkt: Zum einen **U.S.S. JOHN YOUNG**, eine Kriegsimulation über die amerikanische "Navy". Das Game wird (bis auf die Amiga-Version, denn die soll schon im August fertiggestellt sein) aller Voraussicht nach im Oktober für PC, ST, und C-64 die Läden überfluten. Man darf bei diesem Game besonders auf die Vektorgrafik gespannt sein. Schon im August erscheint ein weiteres Game mit höchst brisanter Thematik unter dem **MAGIC-BYTES**-Label, welches eigentlich bis Redaktionsschluß noch unter interner Geheimstufe gehandhabt wurde. Es geht um eine Ölplattform, die von Terroristen "unter Beschuß" genommen werden soll.

Im großen und ganzen gedanklich angelehnt an den englischen Roger-Moore-Streifen *"Sprengkommando Atlantik"* -wir erinnern uns -, wird das Ding im Ausland unter dem Titel **PERSIAN GULF INFERNO** Furore machen. In entschärfter Form wird die deutsche Version dieses Infernos an den Mann gebracht, der Index verlangt's eben. So werden menschenähnliche Sprites beispielsweise gegen Aliens ausgetauscht, selbst am Sound wird gedreht und gefeilt, damit auch der nicht Stein des Anstoßes werden kann. Die ASM wird sich zu gegebener Zeit mit beiden Versionen, sowohl der soften als auch mit der knallharten, beschäftigen.

Nun zum Interview: Von KEVIN MIKKELSEN wollten wir in Erfahrung bringen, wie's in Deutschland eigentlich so um den Programmiererberuf steht. Beruf, oder doch mehr'n Job? Welche Unterschiede zeichnen sich zum Ausland ab, gibt es welche? Daneben befragten wir Kevin zum Inhalt von PERSIAN GULF INFERNO und zur persönlichen Einstellung bezüglich Terror und Gewalt. Auch ein kurzer Blick in die Entwicklungsabteilung von MAGIC BYTES wurde uns gewährt. Das Ergebnis: Ein aufschlußreicher Blick hinter die Kulissen mit Screenshots von der Entstehung einzelner Animationen für P G I. Ist das nix?

KEVIN MIKKELSEN wurde 1970 in Kopenhagen geboren. Während seiner Oberstufenzeit spezialisierte er sich auf Physik und Mathematik, nebenbei begann er, auf dem Spectrum erste Programmierversuche zu tätigen. Erst über das MSX-System ist Kevin später zum Amiga gekommen. Heute fungiert er als Allround-Programmierer für die Systeme Amiga, ST und PC...

ASM: Kevin, Du bist Programmierer, Du hast somit einen ziemlich "jungen" Beruf. Gibt's da Unterschiede zu herkömmlichen Berufen?

Kevin: Ich denke, es gibt keinen wesentlichen Unterschied. Ich mache meinen Job wie jeder andere auch, bekomme mein Geld, was brauch' ich mehr? Das einzige, was den Programmierer von anderen Berufsgruppen abhebt, ist die Beziehung zwischen Beruf oder Job und Hobby. Ich kann schon sagen, daß ich mein Hobby zum Beruf gemacht habe. Vielen Menschen geht das wohl nicht so.

ASM: Du lebst nun schon über ein Jahr in Deutschland. Wie beurteilst Du die Situation der Programmierer gegenüber denen, die im Ausland, sei es USA, England oder Dänemark, arbeiten?

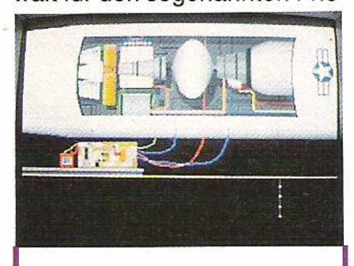
Kevin: Nun, der grundlegendste und eigentlich einzige Unterschied zu den Kollegen im Ausland ist der Umgang mit dem deutschen Index. Bevor ein Spiel in Deutschland produziert werden kann, durchläuft dessen Inhalt erstmal 'ne ganze Reihe verschiedener Diskussionen. Ehrlich, ich hasse den Index! Das ist so übel. Wenn man bedenkt, was so alles im Fernsehen gebracht wird... ich meine, da sind doch ehrlich weit brutalere Szenen drunter als man sie auf den meisten Games findet, von Vergewaltigung, Mord, Schießerei bis hin zur echten Perversität. Vor allem das Kabelfernsehen ist da sehr vorreiterisch tätig. Da sollte der Index mal seine Arbeit aufnehmen.

ASM: Wie sieht die Thematik,

beziehungsweise der Inhalt der Computerspiele in unserem Lande aus?
Kevin: Ja, die Deutschen sind mehr für Action-Games zu begeistern. Das ist für mich persönlich ein bißchen hart, denn ich mag vielmehr gute Simula-

Mikkelsen

tionen. Das wiederum ist die Spezialität der U.S.-Programmierer.
ASM: U.S.S. JOHN YOUNG ist ja eine solche Simulation. Stammt die aus Deiner Fantasie?
Kevin: Fantasie will ich nicht sagen. Dennoch, beide Games, sowohl U.S.S. JOHN YOUNG als auch PERSIAN GULF INFERNO, stammen von uns dreien. Begonnen hatten wir mit den Games schon in Dänemark.
ASM: Glaubst Du, daß diese beiden Produkte auch indexgefährdet sind?
Kevin: Nun, ich denke, wenn *Gunshoot* und *Battle Chess* inzwischen auf dem Index stehen, wäre PERSIAN GULF INFERNO ohne die Deutschland-Entschärfung genauso gefährdet. So allerdings nicht mehr. Was die Navy-Simulation angeht, hab' ich bezüglich Index überhaupt keine Sorgen. Das ist eben 'ne gute Simulation, da wird nicht sinnlos rumgeballert, oder so.
ASM: Was geht in der Originalfassung von PERSIAN GULF INFERNO eigentlich spektakuläres ab? Wer hatte die Idee, so etwas zu produzieren?
Kevin: Um es kurz zu machen: Die Idee hatte ich. Damals hatte ich den englischen Streifen „Sprengkommando Atlantik" gesehen. Auf diesen gedanklichen Hintergrund stützt sich auch die Story zu P.G.I. Eine Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Die Regierung wird erpreßt. Der User muß nun durch aktiongeladene Versuche die üblen Machenschaften der Terroristen vereiteln. Es geht ziemlich rund...
ASM: Warum eigentlich Terroristen?
Kevin: Nun, wie ich schon sagte: Ich sah halt diesen recht gut gemachten Film. Meine Überlegung zielte darauf ab, mal ein Produkt anzubieten, welches doch irgendwo 'nen realistischen Inhalt hat. Irgendetwas, was noch nicht auf dem Markt zu finden war. Gut, inzwischen gibt's von *Infogrames* das Terrorspiel *Hostages*. Dennoch, ich denke, zumindest für den ausländischen Markt wird auch P.G.I. ein echter Knaller werden. Das spielt eben mal nicht auf 'nem Raumschiff oder im Weltraum. Der inhaltliche Aspekt basiert auf 'nem echten gesellschaftlichen Problem. Da steckt Politik und viel mehr drin...O.K., die deutsche Version ist halt „kastriert", hier gibt's eben wieder Aliens, aber was bleibt uns Programmierern schon anderes übrig?
ASM: Kevin, sympathisierst Du eigentlich mit den Burschen in dem Game, oder wie stehst Du zum Terror, zur Gewalt für die Verwirklichung politischer Ideen?
Kevin: Bitte verkenn' meine persönliche und meine spielerische Meinung nicht. Ich bin überzeugt, daß es nirgends irgendeinen Grund gibt, mit Gewalt für den sogenannten Frieden zu arbeiten, noch besitzt irgendjemand das Recht, im Namen des Friedens oder der Politik unschuldige Leute umzubringen. Ich denke, solche Leute, gerade solche, sollten für ihre Taten hingerichtet werden. Das ist meine ehrliche, ernsthafte Meinung zum Thema „Terror".



Querschnitt durch eine A-Bombe, ein wichtiges „Instrument" in der PGI-Story. Fotos (4): mats

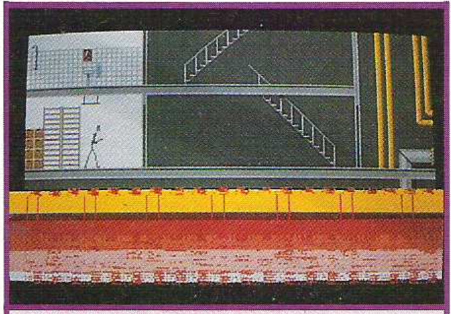
ASM: Das ist zumindest ein offenes Wort. Bevor wir nun mit der Fragerei Schluß machen, noch 'ne kleine Frage zum Thema: Wie lange dauert ein Produkt wie P.G.I., von der Idee bis zur kompletten Umsetzung als Computergame?
Kevin: Nun, grob geschätzt etwa zwei Jahre. Es kommt immer darauf an, was wir für eine Vorarbeit leisten müssen. Im Falle von U.S.S. JOHN YOUNG war alles recht klar: Ich war mal auf 'nem Flugzeugträger in den USA. Am Militär bin ich sehr interessiert. Für die Simulation las ich viele Bücher über Kriegsschiffe, Waffen, und so weiter. Dann ging's auch schon los, zunächst mit der Erstellung einer Karte, dann immer so weiter...
ASM: Erzähl' uns doch abschließend noch'n bissl über Deine Hobbies, was Du magst, und was nicht!
Kevin: Nun, ich schau gern in die Glotze. Dabei sehe ich mir die verschiedensten Filme an, da gibt es keine spezielle Kategorie. Desweiteren mag ich Zigeunerschnitzel, Krautsalat und Pommes. Da könnt ich mich echt reinsetzen. Hassen tu ich dagegen Sauerkraut, in jeglicher Hinsicht.
ASM: Und sonst?
Kevin: Und sonst? War da noch was? Ach ja, ich mag natüüüürlich Mädchen. Ich bin zur Zeit so mehr auf der Suche...sollte ein hübsches Mädel Euer Magazin lesen, so möge sie doch bei MICRO-PARTNER anrufen und mit mir reden...ach ja, ich mag übrigens auch ASM!

Nun hatten wir sozusagen „unser Fett weg". Um weiteren „Diensten" zu entkommen, brachen wir an dieser Stelle das Interview ab. Zunächst bedanken wir uns bei den Dänen Jim, Allan und besonders Kevin. Was die drei bei MICRO-PARTNER so alles auf die Beine stellen, wird sich spätestens im Herbst herausstellen. Vielversprechend sah's für uns allemal aus (unter uns gesagt: Die ASM wird natürlich auch über die Original-P.G.I.-Version berichten..., wenn's soweit ist, versteht sich!). Um einen kleinen Einblick in die Entwicklungsphasen von PERSIAN GULF INFERNO zu geben, haben wir einige Screenshots direkt aus der Schmiede mitgebracht...

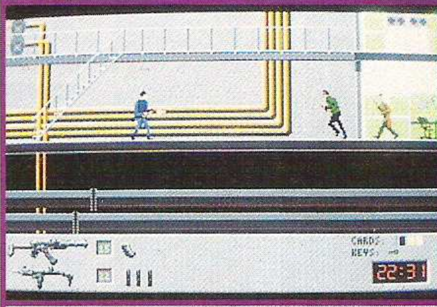
MATTHIAS SIEGK



Die einzelnen Animationsphasen zu PGI basieren auf genauen Bewegungsstudien. Allein für die Heldenfigur sind so viele Zwischenstufen notwendig, damit die Bewegungen möglichst realistisch erscheinen.



Zunächst werden die Bewegungsabläufe mit „nackten" Strichmännchen erprobt. Auch die Hintergrundgrafik ist hier fast noch „stilisiert" erkennbar.



Der nächste Schritt: Personen werden eingekleidet und bekommen so die äußere Form. Die Hintergrundgrafik wird ausgefüllt, die Anzeige im unteren Viertel eingeblendet.



»ICH steige um auf Amiga«

Spätestens seit der Veröffentlichung von HAWKEYE ist der Name MARIO VAN ZEIST in Computerkreisen bekannt geworden. Der am 3.7.1967 geborene Holländer programmiert inzwischen nicht nur für das englische Softwarehaus THALAMUS, sondern ist schon dabei, einige neue Projekte für den deutschen Hersteller DIGITAL MARKETING zu entwickeln. ASM-Redakteurin Martina Strack sprach mit Mario über seine Arbeit als Programmierer, seine Vorlieben, Abneigungen und Wünsche für die Zukunft.

Mario wuchs als Sohn eines Eismannes und einer Telefonistin in den Niederlanden auf. Nach Absolvierung der Mittleren Reife besuchte er eine Marketing-Management-Schule, die er jedoch nach zwei Jahren abgebrochen hat. Sein Hobby Computer sprach ihn als Berufsperspektive wesentlich mehr an als das Marketing.

ASM: Mario, wie und wann hat Deine Begeisterung für das Programmieren angefangen?

Mario: Vor neun Jahren habe ich mir meinen ersten Computer gekauft, einen TI 99 4 A. Mit dem Ding habe ich mir dann Basic beigebracht. Für einen Bekannten, der Hauptschulinspektor war, habe ich dann ein Schulverwaltungsprogramm geschrieben. Damals war ich 16, und viele Leute haben mir gar nicht zugetraut, daß ich ein solches Programm schreiben kann.

ASM: Und danach...kam der C-64?

Mario: Ja. Vor fünf Jahren habe ich mir einen C-64 zugelegt. Und weil ich von Computern so fasziniert war, habe ich mich dann mit Maschinensprache beschäftigt. Damals habe ich auch ziemliche viele Leute kennengelernt. Mein Vater, der auch von Rechnern begeistert war, hat mir nämlich ein Laufwerk gekauft, was damals noch eine Seltenheit war.

ASM: Was hast Du auf dem C-64 geschrieben?

Mario: Das erste, was ich auf dem C-64 geschrieben habe, war ein Maschinensprachemonitor in Basic, der aber nie richtig funktioniert hat. Als ich dann einen Maschinensprachemonitor bekommen hatte, habe ich einen Grafikeditor geschrieben. Nur so für mich selbst zum Gebrauch. Das Gute war, daß ich mir alles selbst beibringen mußte. Deshalb kenne ich den C-64 heute in- und auswendig. Wenn ich **BAMBOO** für Thalamus fertigprogrammiert habe, steige ich auf den Amiga um. Der C-64 ist jetzt für mich persönlich ausgereizt.

ASM: Viele der Leute, die heute als Programmierer für Softwarefirmen arbeiten, kommen ja aus der Crackerszene. Gehörtest Du auch zu einer Cracker-Gruppe?

Mario: Ja, ich gehörte mal zur „Flash Cracking Group". Ich habe aber keine Cracks gemacht, sondern nur zwei De-



Programmiert für Digital Marketing: Mario van Zeist (mitte), flankiert von Markus Wiederstein (links) und Digital-Marketing-Chef Dieter Mückter (rechts).

mos für diese Gruppe programmiert. In dieser Zeit habe ich auch Arthur van Jole, den späteren Grafiker von HAWKEYE kennengelernt. Wir haben dann sieben Spiele angefangen...
ASM: Und was ist aus diesen Spielen geworden?
Mario: Tjaa, bei vier Spielen hatten wir dann irgendwann keinen Bock mehr...andere Projekte haben wir aufgegeben, weil die Probleme damals zu schwierig waren oder gerade entsprechende Spiele auf den Markt gekommen sind. Z.B. haben wir was Gauntletmäßiges mal angefangen, aber nachdem Gauntlet dann raus kam, hatten wir keine Lust mehr, daran weiterzuarbeiten.
ASM: Also habt Ihr so vor Euch hinprogrammiert, mit dem Ziel, irgendwann einmal ein Spiel den Softwarefirmen anzubieten?
Mario: Ja, wir haben dann vor ungefähr zweieinhalb Jahren mit HAWKEYE angefangen. Zuerst hatten wir damals ein Demo programmiert, das wir mit auf die Commodore Show nach England genommen haben. (lacht) Heute würde ich mich schämen, ein solches Demo zu präsentieren: Die Sprites haben geflackert...
ASM: Und?
Mario: Damals haben mehrere Firmen Interesse gezeigt, und THALAMUS hat sofort mit uns einen Vertrag gemacht.
ASM: Warum hat die Entwicklung von HAWKEYE so lange gedauert?
Mario: So um die Jahreswende 87/88 war ich in der Programmierung schon ziemlich weit fortgeschritten, und plötzlich hat das Spiel meinen eigenen Ansprüchen nicht mehr genügt. Ich habe es dann verworfen und völlig neu angefangen. Eigentlich sollte HAWKEYE ja im August 1987 herauskommen. Das hat aber sowieso nicht geklappt. Entgültig ist es dann im August 1988 herausgebracht worden. ...Außerdem hat damals die Computerarbeit ziemlich unter meinem Privatleben gelitten. Einerseits hatte ich ja die Schule, zum anderen habe ich damals eine Freundin kennengelernt, mit der ich in Den Haag zusammengezogen bin. In der Zeit habe ich HAWKEYE fertiggeschrieben und BAMBOO angefangen. Nach fünf Monaten ist das dann schiefgegangen, und ich bin zu meinen Eltern zurück...
ASM: Und wie kamst Du nun zu Digital Marketing?
Mario: Auf der Radwar-Fete im Dezember letzten Jahres habe ich dann Markus Wiederstein (ein Mitarbeiter von Digital Marketing) kennengelernt. Und da hat sich das eben so ergeben. Ich bin dann im Januar/Februar dieses Jahres nach Deutschland übergesiedelt und lebe praktisch bei Digital Marketing, weil ich noch keine eigene Wohnung habe.
ASM: Du arbeitest zur Zeit also für Thalamus und Digital Marketing gleichzeitig?
Mario: Ja, ich arbeite ja freiberuflich.
ASM: Hast Du schon irgendwelche Projekte für Digital Marketing angefangen?
Mario: Ja. Ich arbeite an einem Games-Grafic-Designer und an einem Comic-Maker (gerät ins Schwärmen). Das wird super! So einen Comic-Maker hat es noch nie gegeben!! Und mit dem Games-Grafic-Designer kann jeder seine eigenen Spiele-Grafiken machen! Man muß dazu nicht programmieren können! Wart's ab! Du wirst staunen!
ASM: Wann sollen denn die beiden Programme erscheinen?
Mario: Na, so ungefähr im Herbst. Aber genaues kann ich noch nicht sagen...
ASM: ...weil der geplante Veröffentlichungstermin meistens sowieso nicht hinhaut?
Mario: (lacht), naja...
ASM: Erzähle' doch noch ein bißchen zu Deiner Person. Welche Hobbies hast Du?
Mario: (spontan) Mädchen, Disco, Computer!
ASM: In dieser Reihenfolge?
Mario: Ja, genau!
ASM: Was noch?
Mario: Shaolin Combat. Ich bin in einem Kampfsport-Verein. Ja, und natürlich Musik hören.
ASM: Welche Musik hörst Du am liebsten?
Mario: Wave. Zu meinen Lieblingsgruppen gehören Depeche Mode, Simple Minds, The Cure, New Order, Clan of Xymox...
ASM: Vielleicht kannst Du uns noch erzählen, was Du ganz allgemein magst, und was Du nicht magst?
Mario: Was ich mag: ehrliche Leute, chinesisches Essen, fröhliche Mädchen und alles, was damit zusammenhängt (lacht). Geld haben, Science-Fiction-Spielfilme, ausgehen, tanzen, Wodka-Lemon, gute Kleidung, Sportwagen, Freunde, meine Eltern und meine Schwester, Fröhlichkeit, Scherze, Toleranz, Melanie, Haarschaum, Silver-Aftershave, Sonne, mit der Hand Fliegen fangen, gutes Betriebsklima, Mokassins, Katzen, indonesisch essen, Leute, die sich für eine Sache einsetzen.
ASM Und was kannst Du nicht ab?
Mario: Was ich nicht mag: Leute, die sich für was Besseres halten. Wie Leute über Programmierer denken, also die Klischees. Telefonrechnungen. Leute, die mich bescheißen. Schnee, Heuchler, Mokassins, die abfärben. Rosenkohl. Religion, bzw. wie die Leute damit verarscht werden. Keine Freundinnen zu haben, Graspollen, Langeweile. Den CIAS-Chip, weil ich den immer aufblase. Angeber, Porschefahrer, Wohnungssuche, Menschen Ärger bereiten.
ASM: Zum guten Schluß dieses Interviews: Welche Vorstellungen hast Du für Deine Zukunft?
Mario: (spontan) Knete, Knete, Knete!...Glücklich sein. Und ich möchte auf sovielen Rechnertypen wie möglich programmieren, soviel wie möglich Computersprachen kennenlernen und meinen Wissensdurst befriedigen. Das wär's eigentlich im großen und ganzen.
ASM: Danke, für das interessante Gespräch. Wir sind gespannt, was Du uns demnächst auch auf dem Amiga präsentieren wirst.

Martina Strack

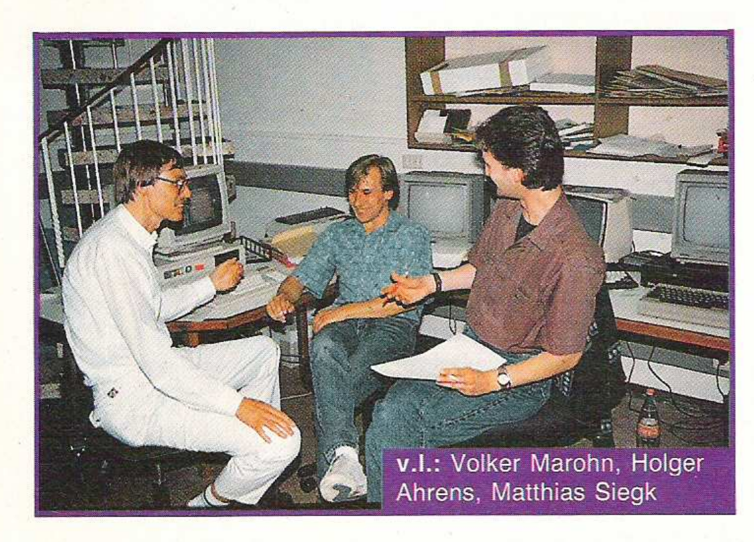




HAND IN HAND

GoGo: Teamwork an erster Stelle

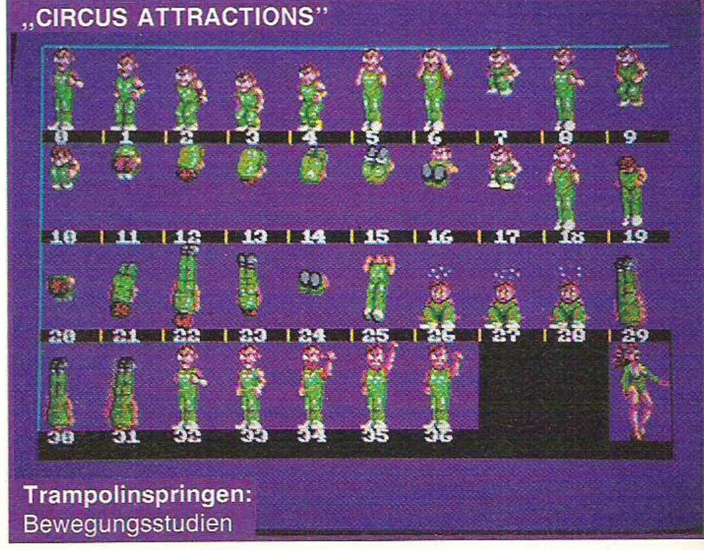
Anläßlich dieser ASM-Special-Ausgabe konnten wir kürzlich zwei Abgesandte des GOLDEN-GOBLINS-Teams aus Düsseldorf in unserer Redaktion begrüßen. HOLGER AHRENS und VOLKER MAROHN stellten diesmal nur wenig Neues vor. Tenor des Interviews, welches übrigens zur regelrechten Diskussion entfachte, war diesmal vielmehr das Fachsimpeln um Begriffe wie „Assembler", „C", Schnittstellen und alles, was Programmierer sonst noch beschäftigt. Anhand ihres aktuellen Produkts *CIRCUS ATTRACTIONS* konnten wir einzelne Programmschritte verfolgen und am direkten Beispiel auf die alte Frage eingehen, inwieweit es vorteilhafter ist, die Maschinensprache oder die Hochsprache „C" für einzelne Programmsequenzen einzusetzen...


v.l.: Volker Marohn, Holger Ahrens, Matthias Siegk

Das **CIRCUS - ATTRACTIONS**-Programm besitzt für jeden Gegenstand eigene Steuerungsroutinen, deren Adressen in eine Warteschlange eingereiht werden, sobald der jeweilige Gegenstand angenommen wird. Bei jedem Durchlauf durch die Hauptschleife werden alle Routinen einmal abgearbeitet. Eine „Phasenvariable" aktiviert die unterschiedlichen Teile der Steuerungsroutine für die Bewegungszyklen. Jede Steuerungsroutine besitzt dazu zur Aufnahme von „Delta T" einen Zeitzähler und ein „Actionflag" zur Speicherung von Joystickbetätigungen.
Den inhaltlichen Rahmen stellt eine Spielfigur dar, die um eine Anstellung beim Zirkusdirektor arbeitet. Ein Verhältnis zwischen Leistung und Lohn mit Sonderboni wird aufgebaut und muß vom Haupt- oder Rahmenprogramm verwaltet werden. Dieses befindet sich stets im Speicher und übernimmt alle organisatorischen Aufgaben, so beispielsweise die Punkte- und die Namensverwaltung. Aufgegliedert in drei Programmunterpunkte (MENUE für die Verwaltung der Namen und Initialisierung der Spiel- und Steuerungsoptionen/ SPIELVERWALTUNG zum Laden und Aufrufen der Disziplinen/ PUNKTEVERWALTUNG für Lohnabrechnung und Scoreeinträge) nimmt das Rahmenprogramm die von der jeweiligen Disziplin mitgeteilten Ergebnisse (Bonusgegenstände, Lohnwertung, Bonuspunkte,...) auf.
Über ein Auswahlmenue werden die verschiedenen Disziplinen und Spielarten ausgewählt, ein Clown zieht einen Vorhang auf, hinter welchem die gewünschte Disziplin als Ausschnitt erscheint. Die Aktivierung erfolgt durch "Fire". Im Ganzen besteht das Auswahlmenue aus vier Punkten (All Events/ One und Two Player Game/ Scoretabelle/ Disziplinen 1-6), animiert sind der Direktor, der Vorhang, der Clown, sowie die Zirkuskapelle. Stellvertretend für die Disziplinen möchten wir hier nur kurz auf das *Trampolinspringen* eingehen: In Bezug auf die Darstellungstechnik läßt sich eindeutig erkennen, daß der Vordergrund aufgrund des Zweifachscrollings hier schneller scrollt als der Hintergrund, die Spielfigur ist in der 3/4-Vorderansicht zu sehen. Extras können hier sowohl Fehler (Trampolin schnappt zusammen, Aufprall auf den Kopf,...), als auch Boni in Form von Punkten, Zeitverlängerung,... sein. Die Anzahl der Bewegungsphasen ist je nach Rechnersystem festgelegt. Für die Grafik wird der Zeichensatzmodus (beim C-64) benutzt. Dabei wird zwischen Zeichensatz 1 und 2 umgeschaltet.

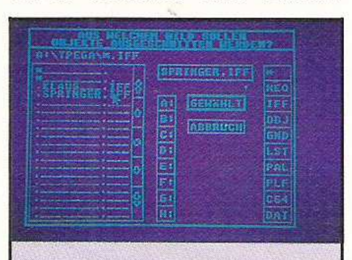
Hier nun die wichtigsten und aufschlußreichsten Interviewbeiträge mit den Abgesandten

„CIRCUS ATTRACTIONS"



Trampolinspringen: Bewegungsstudien

des Düsseldorfer Labels:
ASM: Ihr programmiert Eure Spiele für nahezu alle gängigen Systeme. Auf welchem Rechner wird die Grundlage für die einzelnen Produkte geschaffen?
Holger Ahrens: Das GoGo-Team setzt für die programmtechnischen Grundlagen seiner Produkte vorwiegend den ATARI ST ein. Dennoch arbeiten wir sehr viele Schritte simultan auf der gesamten Rechnerpalette aus. Bei uns geht das Hand in Hand, Teamwork wird hier sehr großgeschrieben.
ASM: Wer arbeitet mit wem „Hand in Hand"?
Volker Marohn: Nun, während der Grafiker an seinem Screen arbeitet, ist der Programmierer schon wieder mit dem Einlesen der Grafiken beschäftigt. Grafikfehler oder Schwierigkeiten beim Übernehmen solcher Grafiken auf den Screen, beispielsweise mit der farblichen Komponente, können direkt mit dem Grafiker besprochen werden, eventuelle Änderungen werden gemeinsam getätigt, und so weiter...Spezialisierung ist eben auch in unserer Branche sehr effizient.
ASM: Schildert doch bitte mal anhand von CIRCUS ATTRACTIONS die typische Entwicklung eines GoGo-Programms - im Groben, sozusagen!
Holger: Im Groben ist das wohl recht schwierig, wenn man allein an die Zeit denkt, die ein solches Programm in Anspruch nimmt. Aber wenn Ihr's nicht anders haben wollt, reißen wir die Sache mal kurz an: Die Grafiker zeichnen mittels *D-Paint* sämtliche Animationsphasen, Phase für Phase, Screen für Screen. Ein Animationsprogramm präsentiert davon dann zusammenhängende Bewegungsabläufe, die von unseren kritischen Augen begutachtet werden. Wenn wir dann unser aller O.K. gegeben haben, dann werden die Bilder auf einen Screen konvertiert. Das Programm liest nun die Daten vom Screen und baut selbstständig eine Datei auf. Das mühselige "Per-Hand-Ausschneiden" fällt dadurch weg.
ASM: Wie arbeitet Ihr nun mit den einzelnen Datenblöcken, wenn sie sich alle auf einem Screen befinden?
Holger: Ganz einfach! Jeder Block befindet sich zudem noch einmal einzeln auf der Diskette. Man kann so einzelne Datenblöcke mühelos austauschen, falls nötig, oder Korrekturen vornehmen.



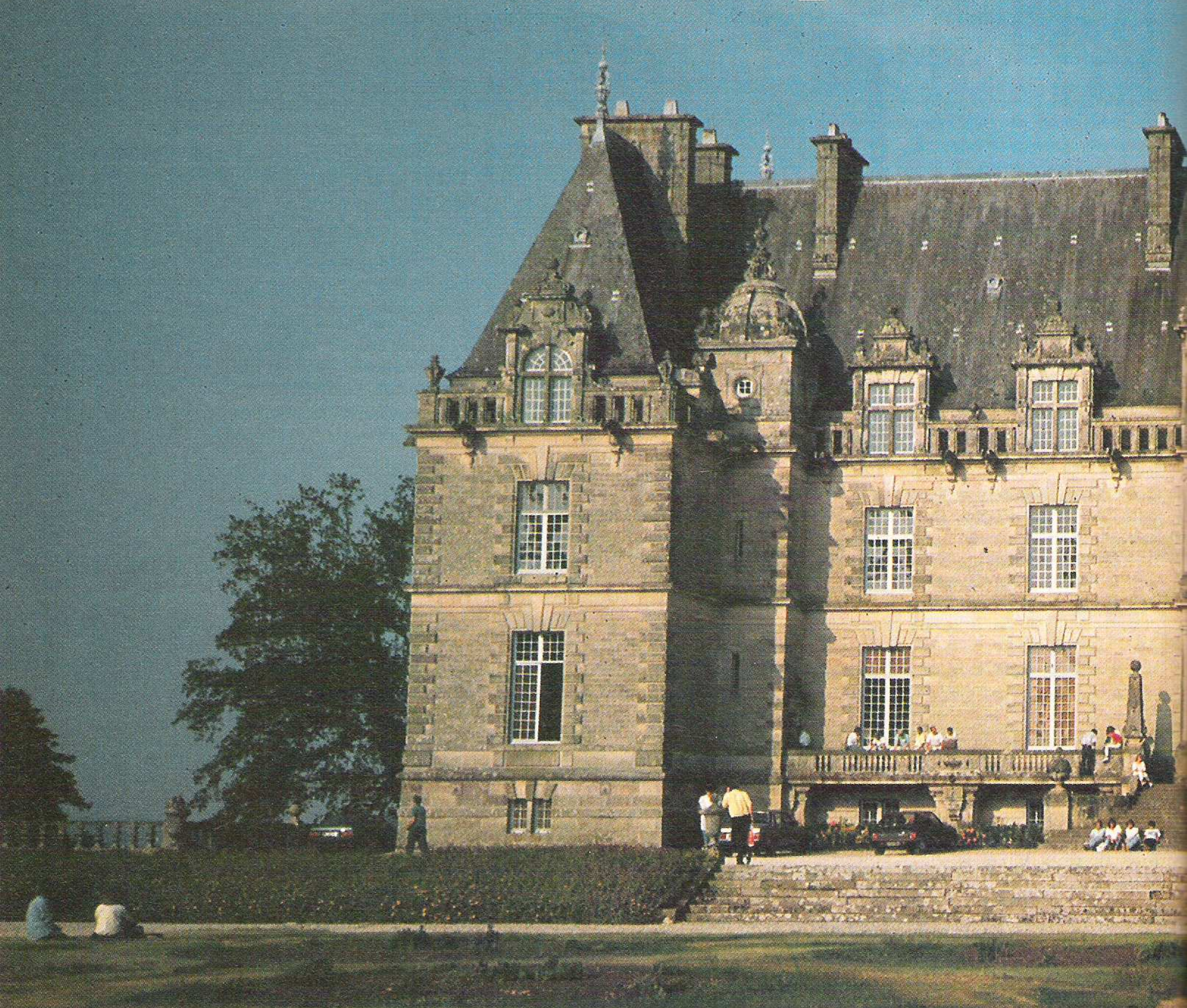
Das Projektmenue: Die einzulesende Grafik und das Laufwerk müssen angegeben werden

ASM: Wie geht's weiter?
Volker: Jetzt wird's ein wenig theoretisch: Ein sogenanntes „Projektmenue" im Arbeitsprogramm ist für das Einlesen von Grafiken, an denen gearbeitet werden soll, verantwortlich. Im „Verteilermenue" befinden sich Optionen fürs Nachzeichnen, für den Screeneditor (Projektion von Vorder- und Hintergrundgrafik) und die Kollisionsabfrage. Zudem befindet sich im „Verteilermenue" die Grapfunktion zum Transportieren von grafischen Objekten. Alle fertigen und halbfertigen Zwischenstufen werden mit der „Create-Library"-Option in einer Bibliothek erfaßt.
ASM: O.K., dies geschieht wohl alles auf dem ST. Wie konvertiert Ihr Eure Programme nun auf die weiteren Systeme?
Holger: Gehen wir mal von 'ner Umsetzung auf den PC aus. Man trennt zwischen dem Hintergrund mit seinen stehenden Bildern, welcher aus den sogenannten IFF-Files besteht, und den animierten Sprites. Die Hintergrundgrafik wird recht problemlos in ein Format umgewandelt, welches der PC ordentlich versteht. Dies geschieht mit einem eigenen Tool, welches IFF-Files in das gewünschte Format, beispielsweise EGA oder CGA umwandelt. Die bewegten Sprites werden nun im Rahmen einer Komprimierung den vorhandenen Hintergrundfiles zugeordnet, oder besser: „gepacked". Das spart bis zu 50 Prozent an Platz auf unseren Disketten. Das Ende vom Lied sind dann die „epk-Files".
ASM: Habt Ihr eigentlich so eine Art Endkontrolle?
Volker: Na klar, wenn die eigentliche programmiererische Arbeit beendet ist, setzen wir uns zusammen und prüfen die Programme auf Herz und Nieren, also auf Kompatibilität und Spielbarkeit. Während dieser Phase wird hier und da noch ein wenig gefeilt, bis die eigentliche Testphase beginnt.
ASM: Wer testet denn da?
Volker: Das sind immer völlig unbedarfte Leute, denn nur so können wir feststellen, ob der User auch tatsächlich mit dem Game klarkommt, oder ob es Probleme geben könnte, an die man als Programmierer gar nicht denken würde. Die Testphase ist dann allerdings die letzte Möglichkeit, Verbesserungen am Programm vorzunehmen, denn daran schließt sich nahtlos das Master, das Endprodukt an.
ASM: Programmiert Ihr eigentlich in „Assembler" oder lieber in einer Hochsprache wie „C"?
Holger: Auf diese Frage hab' ich schon gewartet! Wir benutzen beide Sprachvarianten, für jeden Anlaß die richtige. Alle Schritte, die nicht hardwarespezifisch und nicht sehr zeitintensiv sind, werden bei GoGo in „C" geschrieben. Zum einen ist diese Sprache viel leichter zu lesen, zum anderen kann man hier die Game-Logik ohne großen Aufwand konvertieren.
Volker: Ja, und die sehr aufwendigen Sequenzen werden fast ausschließlich in „Assembler" programmiert. Das ist irgendwie die intelligenteste Aufteilung: Die schnellste Sprache für „zeitkritische" Sachen, für Vergleiche und ähnliches jedoch lieber „C". Meist besteht ein Programm aus einer gesunden Synthese beider Methoden.
ASM: Ist Euer System auf die gesamte Programmiererszene übertragbar, oder hat da jeder sein eigenes Prinzip?
Holger: Ich denke, jeder Programmierer weiß, wo und wann er welche Art von Programmiersprache einsetzen muß, um die Austauschbarkeit gewährleisten zu können. Die „Schnittstelle" zwischen „C" und „Assembler" ist in der Szene allgemein festgelegt und bekannt, wie ich meine. Wichtiger ist die genaue Dokumentation jedes Schrittes, damit eben Konvertierungen - auch für Dritte - möglich sind.
ASM: Letzte Frage: Was hält Euch in der Regel bei Eurer Arbeit am meisten auf?
Volker: Um ehrlich zu sein: Die Fehlersuche. Daraus besteht der größte Teil der Programmiererarbeit. Und natürlich aus den Verbesserungen, die zwangsläufig erneute Fehler mit sich bringen. Wer das nicht zugeben will, der möge mir mal das Gegenteil beweisen. Ich denke, der wird dann arg zu „ackern" haben...

Die Berechnung der Sprungbeschleunigung (Trampolin): Zum Zeitpunkt „ts" wird mit durchlaufendem abscannen des Joysticks begonnen. Den Idealbeginn für das Anhocken markiert „t1". Zu „t2/t3" wird jeweils die Zählvariable befragt, die daraufhin die entsprechende Reaktion einleitet.

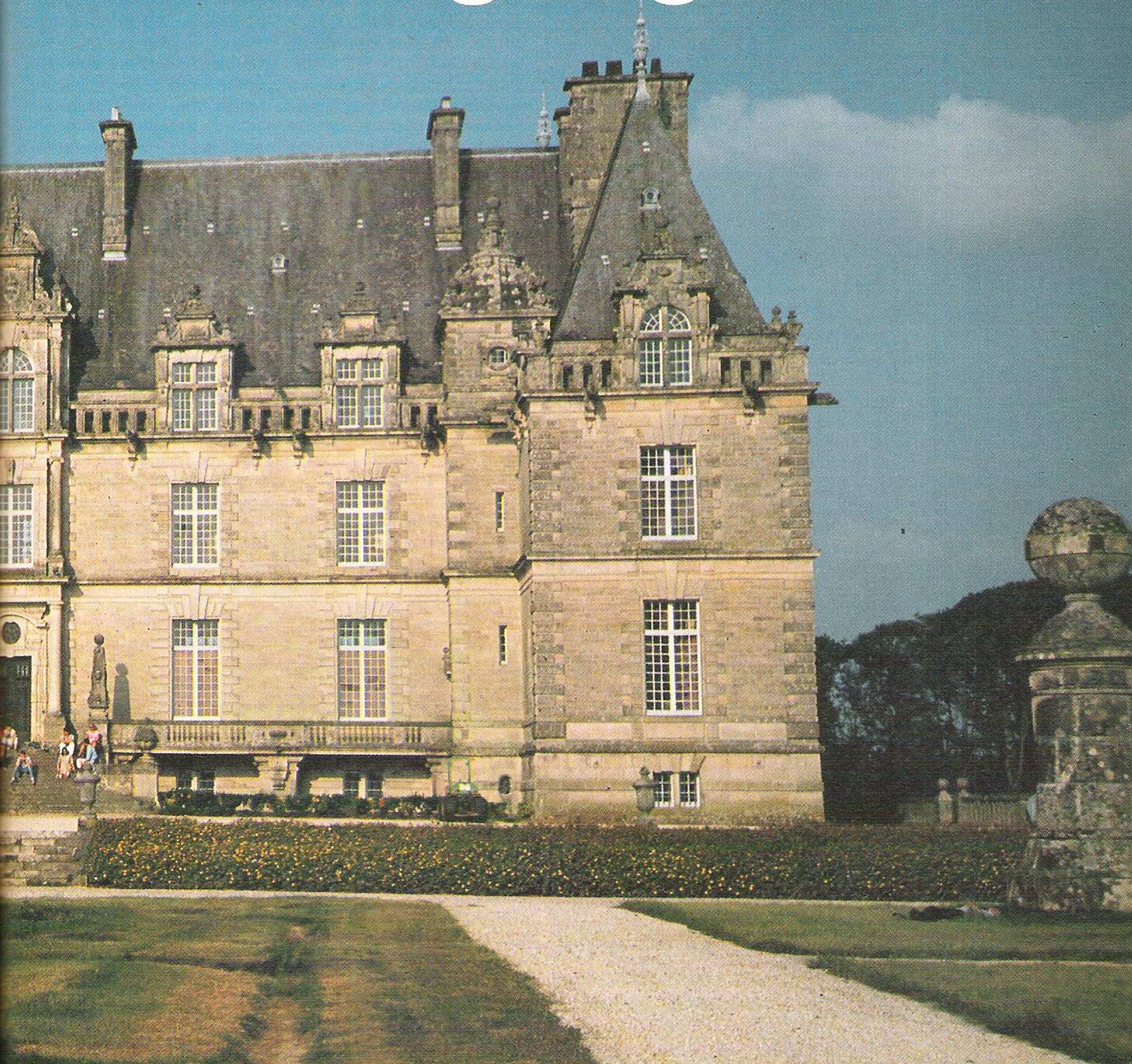
Matthias Siegk

GIS - Monopolist



Fünf Jahre ist es nun her, daß der führende französische Distributor GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE (GIS) den Einstieg in das Geschäft mit den Computerprogrammen wagte. Nicht viel später wurde mit UBI SOFT ein eigenes Label ins Leben gerufen, das mittlerweile zu einer festen Größe im Business geworden ist. Ein kleines Jubiläum steht also an, das wir zum Anlaß genommen haben, Ihnen ein wenig mehr über die Hintergründe und

mit Vergangenheit



Vorhaben dieser beiden Unternehmen wie auch allgemein über die Situation in Frankreich zu berichten. Michel und Yves Guillemot, die Geschäftsführer von GIS und UBI SOFT, standen uns Rede und Antwort.

Unser Foto zeigt das Chateau de la Gree de Callac, ein im Herzen der Bretagne gelegenes Schloß aus dem 18.Jahrhundert. Hier leben und arbeiten etwa 25 der UBI-Programmierer, einige von ihnen schon seit über einem Jahr. Förderlich für die Kreativität ist dieses malerische Ambiente allemal, wer allerdings einkaufen oder in die Disco gehen will, muß schon gut 60 Kilometer bis zur nächsten Stadt fahren. (Foto: bez)



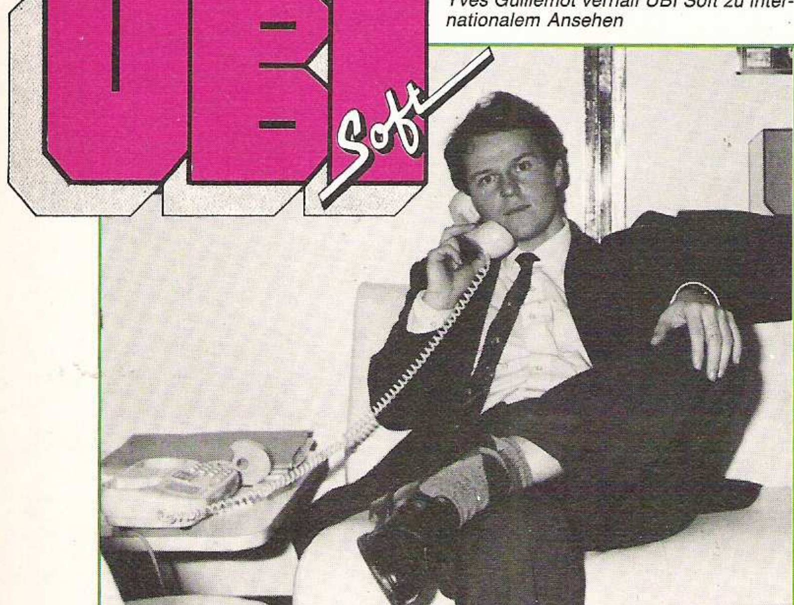
Trotz der ernsten Miene - Kein Grund zur Skepsis für GIS-Chef Michel Guillemot

***GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE**, anno '84 gegründet, von da an 40% Umsatzsteigerung jedes Jahr, im Jahre 1988 ein Gesamtumsatz von 25 Millionen Dollar. Eine Entwicklung, die sich sehen lassen kann. Heute liefert die Company die georderte Ware innerhalb von 24 Stunden an 1.700 Einzelhandelsgeschäfte und die Filialen von 19 Kaufhausketten aus. Damit deckt GIS inzwischen sage und schreibe 95% der Verkaufsstellen in Frankreich ab - eine astronomische Zahl, welche die Konkurrenz das Fürchten lehrt.*

Doch: Aller Anfang ist schwer, und dies bekam auch GIS-Chef Michel Guillemot zu spüren. Denn zunächst mußten die Hürden genommen werden, die sich einem jeden Neuling in den Weg stellen.

*Doch schon bald ging es rapide bergauf, und im März '86 wurde **UBI SOFT** als unabhängiges Label gegründet, dessen Produkte überwiegend von GIS vertrieben werden. Mittlerweile sind 250 Programmierer, einzeln oder in Teams, größtenteils als Free Lances für das Haus tätig, von denen einige die Abgeschiedenheit des UBI-eigenen Chateaus in der Bretagne als Arbeitsplatz bevorzugen.*

Yves Guillemot verhalf UBI Soft zu internationalem Ansehen



Bei alldem blicken die Guillemots, allen voran Michel und sein inzwischen zum UBI-Präsidenten avancierter Bruder Yves, auf eine recht interessante Familiengeschichte zurück. Nachdem die Vorfahren über Generationen französische Landwirte mit technischem Gerät beliefert hatten, entschieden sich Michel und Yves Anfang der 80er Jahre für ein neues Betätigungsfeld. Begonnen wurde mit dem Vertrieb von CD's; die weitere Entwicklung - der Vertrieb von Computer-Software - erfolgte beinahe zwangsläufig, erscheint fast natürlich. Bei einem Besuch in Paris hatte ich Gelegenheit zu einem Interview mit Michel und Yves Guillemot.

bez: „Die Familie Guillemot blickt nun schon auf eine lange kaufmännische Tradition zurück. Wie kam es zu der Entscheidung, ins Software-Business einzusteigen?"

Michel: „Anfang der 80er Jahre gaben wir eine Studie über den Computer- und Software-Markt in Auftrag. Das Ergebnis war derart vielversprechend, daß wir 1984 GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE gründeten. Heute ist GIS das führende Unternehmen in Frankreich, was den Vertrieb von Spiel- wie auch von Business-Software anbelangt."

bez: „Welche Firmen vertreten Sie in Frankreich?"

Yves: „UBI SOFT ist über die Entwicklung eigener Software hinaus auch als Distributor tätig; wir vertreiben exklusiv die Produkte von 27 englischen, amerikanischen, deutschen und französischen Companies. Dieses sind: Mirrorsoft, Grand Slam, Accolade, Tynesoft, CRL, Dinamic, Elite, The Software Business, SSI, Prime, Digital Integration, Rushware/Softgold, Magic Bytes, EAS, Prism Leisure, SubLogic, Domark, Activision, Software Entertainment International, Mandarin Software, Mindscape, Ready Soft, Thalamus, Origin, Softek, Micro-C und ASDE."

Michel: „GIS arbeitet mit denselben Firmen zusammen, das jedoch nicht exklusiv. Darüber hinaus vertreiben wir jedoch auch die Produkte fast aller anderen Softwarehäuser."

bez: „Welche Pläne haben Sie für die Zukunft?"

Yves: „Vor allem arbeiten wir an der Internationalisierung von UBI SOFT. Ab September wollen wir unsere Produkte auch in England direktan die dortigen Vertriebsfirmen verkaufen."

bez: „Sie führen einen Familienbetrieb; lassen sich geschäftliche Interessen und verwandtschaftliche Bindungen auf Dauer miteinander verbinden?"

Michel: „Ihre Frage ist berechtigt. Doch wir arbeiten schon seit Jahren eng und gut zusammen, und irgendwie ziehen wir auch eine gewisse Stärke aus diesen verwandtschaftlichen Beziehungen."

bez: „Wie beurteilen Sie den Markt? Hat die Spielsoftware eine Zukunft?"

Yves: „Daran glaube ich ganz bestimmt. Sicher hat die Software sogar noch eine sehr große Zukunft. Man darf aber auf keinen Fall die Konsolen und ihren Einfluß in Japan, in den Vereinigten Staaten und auch in Europa außer acht lassen."

bez: „Worin bestehen Ihrer Ansicht nach die wesentlichen Unterschiede zwischen dem französischen und dem deutschen Markt?"

Yves: „Das beginnt zunächst einmal mit der Hardware. In Frankreich nimmt der Amstrad einen wichtigen Platz ein, während der Amiga sich kaum verkauft hat. Der Atari ST wird immer stärker, und der C-64 hat demgegenüber kaum einen Einfluß. In Deutschland dagegen spielen der C-64 und der Amiga eine sehr große Rolle. Dazu kommt, daß in Frankreich Adventure Games bevorzugt werden. Außerdem haben wir hier keine „Schwarze Liste" mit verbotenen Spielen."

bez: „Sie sprechen die Bundesprüfstelle an, eine weltweit wohl einmalige Institution. Wie ist Ihre Meinung über diese Einrichtung?"

Yves: „Die Bundesprüfstelle kann einen großen negativen Einfluß auf die Verkaufszahlen in Deutschland haben, wenn sie ein Produkt indiziert hat."
Michel: „Andererseits kann eine Indizierung aber auch eine Werbung für die betroffenen Produkte sein. Man weiß ja, daß gerade diese Programme einen besonderen Reiz ausüben."
bez: ***„Was halten Sie von deutschen Programmen und Programmierern?"***
Yves: „Ich glaube, daß deutsche Programmierer vor allem auf dem Amiga sehr stark sind. Außerdem vetreiben wir exklusiv in Frankreich die Produkte von einigen deutschen Companies: EAS, Blue Byte, Softgold/Rainbow Arts und Magic Bytes. Dies deshalb, weil wir von der Qualität dieser Programme überzeugt sind, und weil wir wissen, daß deutsche Software in Frankreich sehr gut angenommen wird."
bez: ***„Wie stellt sich das Raubkopierer-Problem in Frankreich dar?"***
Michel: „Hiergegen hat man eine wirksame Maßnahme getroffen. Mit der APP (Association pour la Protection des Programmeurs) wurde eine Vereinigung gegründet, die gegen alle Arten von Software-Piraterie kämpft. Diese Vereinigung ist vergleichbar mit einer Versicherung: Softwarefirmen zahlen Beiträge für die Maßnahmen, die von der APP getroffen werden. Im Schadensfalle bekommen die Hersteller dann Geld von der APP zurückgezahlt. Aber natürlich wird auch bei uns immer noch kopiert. Ich möchte auch erwähnen, daß das Raubkopieren die Programmierer, die sich die Spiele einfallen lassen und ihre Ideen verwirklichen, in ihrer Kreativität stark beeinflußt. Es besteht da ganz einfach die Gefahr, daß die schöpferische Motivation vermindert wird. Es ist aber auch möglich, mit den Raubkopierern zusammenzuarbeiten, vorausgesetzt natürlich, daß sie auf ihre bisherigen Aktivitäten verzichten."
bez: ***„Wäre nicht eine Senkung der Preise ein Mittel gegen das Raubkopieren?"***
Yves: „Ich meine nein. Man muß bedenken, daß die Softwarefirmen feste Produktionskosten haben, die sich nicht verringern lassen. Die Herstellung eines Spiels dauert ein bis zwei Jahre, und für ein 16-Bit-Programm muß man eine Menge Geld investieren. Daher kann man die Preise nicht senken. Meiner Meinung nach wäre dies auch keine Lösung des Problems. Da halte ich es schon für besser, den Programmen Poster, größere und schönere Handbücher beizulegen etc. und so den Kauf von Originalen attraktiver zu machen."
bez: ***„Wird es einmal eine „Guillemot-Filiale" in Deutschland geben?"***
Michel: „Tja, geplant haben wir so etwas noch nicht. Aber wer weiß, was die Zukunft bringt?"
bez: ***„Schlußfrage: Spielen Sie selbst auch; wenn ja, welches ist Ihr Lieblingsprogramm?"***
Yves: „Hin und wieder spiele ich schon ganz gern, dann besonders Adventures, wie zum Beispiel Dungeon Master. Aber auch Pac Mania, Super Sprint und unser B.A.T. machen mir Spaß."
bez: ***„Ich danke Ihnen für das Gespräch und wünsche Ihnen auch für die nächsten fünf Jahre viel Erfolg!"***

BERND ZIMMERMANN



Gruppenbild mit Chef: In der Mitte vorn UBI-Präsident Yves Guillemot; links daneben PR-Leiterin Isabelle de Batz, rechts neben Yves Marketing-Managerin Christine Quemard. Um alle UBI-Mitarbeiter einzufangen, hätte selbst ein Weitwinkel-Objektiv nicht ausgereicht.

(Foto: MK)

„Es ist der härteste M

Der Markt für Automaten-Spielplatinen expandiert wieder. 1981, im Jahr des großen Booms, wurden in der Bundesrepublik Deutschland 75000 Spielplatinen abgesetzt, nur vier Jahre später sank diese Zahl auf 49000. Aber die Fans kamen wieder. Neue Techniken, intelligentere Spiele und eine neue Akzeptanz des elektronischen Freizeitvergnügens kurbelten das Geschäft wieder an. Und nicht nur das: Die Automaten sind mehr denn je Vorreiter der Heimcomputerspiele.

„Nein", sagt Andreas Herrmann, 31, leicht verzweifelt, „nein, ich kann Ihnen die fünf TETRIS im Moment nicht liefern. Ja, am Freitag kommt die nächste Lieferung, dann bekommen Sie sie sofort, okay?". Der Telefonhörer fällt zurück auf die Gabel.

Herrmann ist stellvertretender Leiter der Import-Export-Abteilung der Firma **NOVA** in Hamburg, dem unbestrittenen Marktführer bei Flippern und TV-Spielen, und kümmert sich neben der Abwicklung der Platineneinkäufe und Tests noch um die Großhändler und Aufsteller. Letztere haben immer denselben Wunsch: Die neuesten und besten Spielplatinenen schnellstmöglichst zu den günstigsten Konditionen einkaufen zu können. Der berufliche Stress wird da immens hoch, zumal der Spielplatinen-Markt ein äußerst kurzlebiges Geschäft ist. Gute Spiele, d.h. Spiele, die gut Kasse machen, laufen meist nicht länger als zwei, maximal drei Monate. Der Importeur ist also gezwungen, die Bestände richtig zu disponieren und immer die neuesten Top-Spiele auf Lager zu haben. Doch trotz des ganzen Stress mache ihm das Ganze „viel Spaß", sagt Herrmann, denn in kaum einer anderen Branche könne man trotz der ganzen Hektik und dem Kampf ums Geld so „locker mit den Kunden umgehen". Vielleicht liegt es auch einfach daran, daß sich Leute wie Herrmann mit einem Gewerbe beschäftigen, das das Ziel hat, Menschen zu unterhalten, sie abzulenken vom allzu grauen Alltag. Das färbt ab.

Die NOVA ist ein Unternehmen, das sich seit der Gründung 1953 intensiv mit der Ein-



arkt in der Branche"

fuhr und dem Vertrieb von Unterhaltungsautomaten beschäftigt und gute Verbindungen zu Herstellern in aller Welt hält. So wird z.B. nahezu jeder Flipper, der hierzulande in Gaststätten oder Spielhallen steht, von der NOVA importiert. Kein Wunder, besteht doch ein äußerst lukrativer Vertrag mit dem größten Flipperhersteller der Welt, mit **WILLIAMS** aus Chikago. Die meisten Konkurrenten von WILLIAMS mußten just zu dem Zeitpunkt dichtmachen, als die erste große Welle von TV-Spielen die Flipper zu verdrängen drohten. Hinzu kam, daß viele Hersteller versuchten, mit komplizierten



Andreas Herrmann: Er besorgt den Import der Spiele.

Spielflächen-Layouts das Publikum zurückzugewinnen und damit erst recht alle Spielwilligen vergraulten. WILLIAMS beschränkte sich jedoch auf das Wesentliche, nutzte aber dennoch konsequent moderne Technik. Als die Flipper dann Mitte der Achtziger Jahre eine Renaissance erlebten, stand WILLIAMS allein auf weiter Flur. Mit dem Effekt, daß die Firma heute fast den gesamten Weltmarkt beherrscht. Welchen kompetenteren Partner hätte man sich also wünschen können?

Wesentlich schwieriger gestaltet sich da schon das Geschäft mit den Spielplatinen. Hier bestehen in den seltensten Fällen Exklusivverträge, denn die großen Hersteller sind generell bemüht, weltweit die höchstmöglichen Stückzahlen an wen auch immer abzuset-

Die NOVA-Zentrale in Hamburg



TETRIS - einer der ganz großen Hits in den Spielhallen, und die Umsetzung eines Heimcomputerspiels.

zen, um die hohen Entwicklungskosten wieder einzufahren. Dadurch entsteht eine enge Bindung zwischen Platinenkäufern und Herstellern, denn die Einkäufer sind natürlich bemüht, möglichst als erste an neue Produkte heranzukommen und durch die Abnahme von hohen Stückzahlen zumindest bedingte Gebietsvorrechte zu erlangen -Exklusivität hat eben ihren Preis.

Verantwortlich für den Import der (Test-)Platinen bei der NOVA ist Udo Nickel, 38, der Chef der Import-Export-Abteilung. Er ist der Jet-Setter in Sachen Spiele, sind doch nahezu alle großen Hersteller von TV-Spielen in Japan beheimatet. Ob es nun um neue Top-Games von **IREM, TAITO** oder **SEGA** geht, Nickel hält den lebenswichtigen, direkten Kontakt zu den Firmen und ist immer auf dem Laufenden, was die denn so in der Mache haben. Gerade die großen Automatenmessen, wie die JAMMA-Messe in Tokio oder die IMA in Frankfurt, sind Barometer für die derzeitigen Entwicklungen auf dem Automatenmarkt und geben Importeuren wie Nickel einen guten Überblick über das Marktgeschehen. Eine Vorausauswahl bei neuen Spielplatinen gibt es aber „so gut wie nicht", meint Nickel, denn „der eigene Geschmack darf nicht entscheiden". Natürlich würden übermäßig brutale Spiele, die für den deutschen Markt nicht geeignet sind, von vornherein ignoriert, aber im wesentlichen komme es auf gute Grafiken und den Preis an. Das mag etwas zu simpel klingen, ist es aber nicht, denn letztendlich entscheiden die Spieler, welche Spiele in das Programm aufgenommen werden. Entspricht eine Spielplatine den groben Vorstellungen des Importeurs, werden zunächst zwei bis drei Testplatinen angefordert, die in ausgesuchten Spielhallen aufgestellt werden. Sind die Frequentierung des Gerätes und damit die Einnahmen zufriedenstellend, so wird die Platine ins Programm aufgenommen und die ersten 300 bis 400 Stück geordert. Das Risiko, daß ein Spiel statt zum Hit trotzdem nur zum finanziellen Flop wird, ist dennoch beträchtlich, denn Platinen sind aufgrund des hohen technischen Aufwands sehr teuer. Von fünf neuen Spielen, die bei einem großen Produzenten in der Entwicklung sind, wird zumeist nur eines veröffentlicht, das den internen Qualitätsansprüchen gerecht wird, und bis dahin kann schon mal ein Jahr vergehen. Dementsprechend schnellen die Preise in die Höhe. So kostet eine Spielplatine den Aufsteller in der Regel zwischen 1500 und 2000 Mark, Beträge also, die erstmal eingespielt werden müssen. Der Aufsteller muß die Platine bei einem Großhändler kaufen, der wiederum kauft sie beim Importeur. Wenn nun ein neues Spiel trotz der Testergebnisse schlecht in den Hallen und Gaststätten läuft, bleiben Importeure wie die NOVA auf ihren Beständen sitzen. Andersherum ist es natürlich möglich, daß ein Spiel wider Erwarten hervorragend läuft und die Bestände schnellstens aufgestockt werden müssen. Geschehen ist dies z.B. bei TETRIS, einem simplen, aber süchtig machenden Spiel um ein paar Bauklötzchen. TETRIS ist gleich in zweierlei Hinsicht etwas Besonderes, denn zum einen läuft dieses Spiel schon seit vier Monaten „wie verrückt", obwohl es „nur" ein Denkspiel ist, zum anderen entstammt das Spielkonzept dem gleichnamigen Heimcomputerspiel. TETRIS ist damit eines der wenigen Spiele, das nicht vom Automaten für den Heimcomputer konvertiert wurde, sondern den umgekehrten Weg ging. Angesichts der Erfolge von TETRIS und IREMS Mah-Jong-Hit MATCH IT überlegt man sich bei der NOVA, ob in Zukunft nicht verstärkt schnelle, kurzweilige Denkspiele von den Heimcomputer-Formaten auf Automatenspiele umgesetzt werden könnten. Der Trend hin zu intelligenten Spielen dieser Art ist



unverkennbar und wird durch die Branche entsprechend forciert - die gleichzeitige Imageverbesserung ist ja schließlich mehr als nur ein netter Nebeneffekt.

Ansonsten gilt allerdings das Motto: Gekauft wird, was dem Spieler gefällt. Es dauert lange, bis sich eine Platine durch die Einspielergebnisse amortisiert hat, und somit kann am Geschmack der Spieler nicht vorbeiproduziert werden. So gibt es neben den anerkannt „jugendfreien" Sport-, Denk- und Geschicklichkeitsspielen nach wie vor die knallharten Action-Games, die der Branche einst den Ruf des Jugendverderbers eingebracht hatten. Verglichen mit dem heutigen technischen Standard, bei dem die Platinenproduzenten mit einer 86000er CPU und eigens entwickelten Customchips zur Bildschirmverarbeitung fantastisch realistische, riesige Grafiken mit einem rasanten Spielablauf zustande bringen,

Die Denkspiele kommen:
MATCH IT liegt dabei voll im Trend und begeistert die Spieler.

nehmen sich die simplen, abstrakten Weltraumorgien von einst doch eher harmlos aus. Der Staat zeigte jedoch schon damals wenig Sinn für das neue Medium und verbannte die anscheinend jugendgefährdenden Spiele in die Spielhallen. Um weiteren Druck von staatlicher Seite zu verhindern, rief die Branche die ASK ins Leben, die freiwillige Automaten-Selbstkontrolle.
Aufgabe dieser Institution ist es, staatlichen Knebelorganen wie der Bundesprüfstelle, zuvorzukommen und eine Beurteilung vorzunehmen, ob neue TV-Spiele jugendgefährdend sind oder nicht. Jede Firma, die den drei Verbänden der Automatenindustrie (VDAI, DAGV und ZAO) angschlossen ist, ist verpflichtet, jedes Spiel, das neu ins Programm aufgenommen werden soll, der ASK zur Beurteilung vorzulegen. Je nach Spielinhalt erhält das Spiel dann eine bestimmte Plakette, wobei es vier verschiedene Einstufungen gibt: Mit der grünen Plakette werden Spiele versehen, die als uneingeschränkt jugendfrei gelten. Darunter fallen z.B. nahezu alle Sportspiele. Die gelbe Plakette erhalten TV-Spiele, die durch Gewaltdarstellungen zur „Desorientierung" führen können und somit ungeeignet sind zum Spielen für Kinder und Jugendliche. Gibt es im Spiel gar sexuelle Handlungen oder Gewalttätigkeiten gegen Menschen, so wird die rote Plakette verliehen, das Spiel ist dann nicht jugendfrei. Schließlich und endlich wurde am 1. Januar 1989 noch die schwarze Karte für Spiele eingeführt, die pornographisch sind, zum Rassenhaß aufstacheln oder gewalttätige Grausamkeiten gegen Menschen zum Inhalt haben. Machwerke dieser Art sind ungeeignet für die Aufstellung in der Bundesrepublik Deutschland. Seit 1982 hat die ASK über 600 Spielplatinen nach diesem Schema beurteilt. Davon erhielten ca. 450 Spiele die grüne Plakette und 150 eine gelbe, zehnmal sahen die Tester rot, und nur ein einzigesmal wurde ein Spiel mit einem generellen Aufstellungsverbot und damit mit der schwarzen Karte versehen.
Diese Vorsorgemaßnahmen seitens der Branche brachten die TV-Spiele wieder aus der Diskussion. Weiterhin hat wohl auch die räumliche Neugestaltung der Spielhallen dazu beigetragen, das Image der Automatenspiele zu heben. Galten Spielhallen bisher eher als verruchte, düstere Etablissements mit zweifelhafter Kundschaft, so sind die Betreiber, allen voran die „Spielotheken" der Firmengruppe **GAUSELMANN**, nun bemüht, den Spielhallen eine offene, großzügige Atmosphäre zu verleihen. Durch Pflanzen, dezente Teppiche und ideenreiche Architektur soll sich jeder, der die Spielhalle betritt, sofort wie im heimischen Wohnzimmer fühlen. Um den Besitzern der Spielhallen zu zeigen, wie die "ideale" Spielhalle aussehen kann, gibt es in einigen der neun Hauptniederlassungen von GAUSSELMANN Musterspielhallen, die den Kunden Anregungen geben sollen. Natürlich darf man nicht übersehen, daß immer noch viele der knapp 5000 deutschen Spielhallen durch ihre karge bis schlechte Ausstattung kaum zur Hebung des Images beitragen, aber durch die neue, verschärfte Gesetzgebung zum Betrieb von Spielhallen werden die Betreiber - so paradox es klingen mag - dazu gezwungen, ihren Hallen eine großzügigere Atmosphäre anstelle der dumpfen Kabinenaufteilung zu verpassen. Denn ab '92 sieht es so aus, daß insbesondere bei den umstrittenen Geldspielgeräten, die über 60% der Gesamtgeräte ausmachen und mit denen die Branche ihren bei weitem größten Umsatz erzielt, nur noch ein Gerät pro 15 Quadratmeter aufgestellt werden darf.
Die Folge: Die Spielhallen werden großflächiger, und dies wirkt sich indirekt auch auf die TV-Spiele und ihr Ambiente aus.
Seit 1985 ist somit die Akzeptanz der TV-Spiele gestiegen,

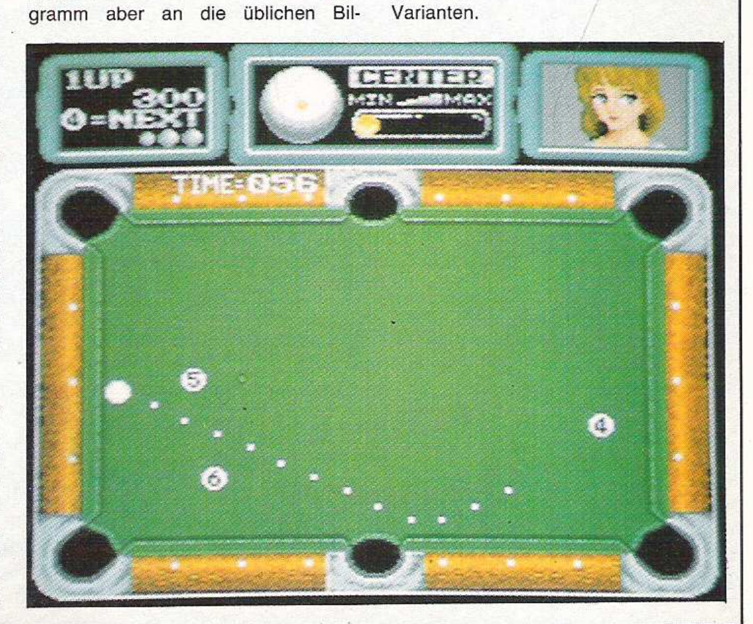


So soll sie aussehen: die ideale Spielhalle der Zukunft. Gesehen in der Merkur-Hauptniederlassung in Hannover.

Daß Spielhallenspiele eben nicht nur aus brutalen Actionspielen bestehen müssen, zeigt **DATA EAST** gekonnt mit **POCKET GAL 2,** einer hervorragenden Poolbillard-Simulation. Gespielt wird mit acht numerierten Kugeln auf einem Tisch mit den gewohnten sechs Taschen. Um das Spiel etwas aufzulockern und auch vom echten Billard etwas abzuheben, gibt es einige besondere Features, die für großen Spielreiz sorgen. So muß man als Spieler in vier verschiedenen Bars antreten, um durch besonders gutes Spiel einen Kuß von einem hübschen Mädel zu ergattern, die sich für diesen Kuß sogar noch auszieht! Punkte gibt es natürlich für das Einlochen der Kugeln, wichtig ist es hierbei jedoch, die Kugeln möglichst ohne Fehlstöße und der Numerierung entsprechend zu versenken, denn dafür wird der Spieler nochmals mit Punkten entlohnt. Ist der Tisch abgeräumt, erscheint eine knifflige Kugelstellung, die mit einem Trickstoß innerhalb von 15 Sekunden abgeräumt werden muß. Eine tolle Idee, denn bei diesen Stellungen kommt es auf gute Überlegung an!

Das Spiel ist dann beendet, wenn das Limit an Fehlstößen aufgebraucht ist. Lediglich beim Zwei-Spieler-Modus ist die Anzahl der Fehlstöße egal, denn hierbei werden generell drei Runden gespielt, um den Sieger zu ermitteln. Der Vorrat an Fehlstößen läßt sich durch gelungene Trickstöße oder das Einlochen einer Kugel erreichen, wenn in der entsprechenden Tasche gerade ein Extra-Symbol aufleuchtet. Als weiteren Gag gibt's noch zuweilen den sogenannten „Powerball". Wird diese Kugel von der weißen getroffen, verliert diese keine Energie und läuft solange auf dem Tisch umher, bis sie in einem Loch verschwindet. Der Powerball ist allerdings nicht zu empfehlen, denn für das Versenken der weißen Spielkugel werden gleich zwei Fehlstöße angerechnet. Ansonsten hält sich das Programm aber an die üblichen Billardtechniken und ermöglicht ein sehr realistisches Spiel. Das beginnt bei den digitalisierten Soundeffekten und endet beim Effet, mit dem man die Spielkugel sogar als „Bananenflanke" über den Tisch jagen kann.

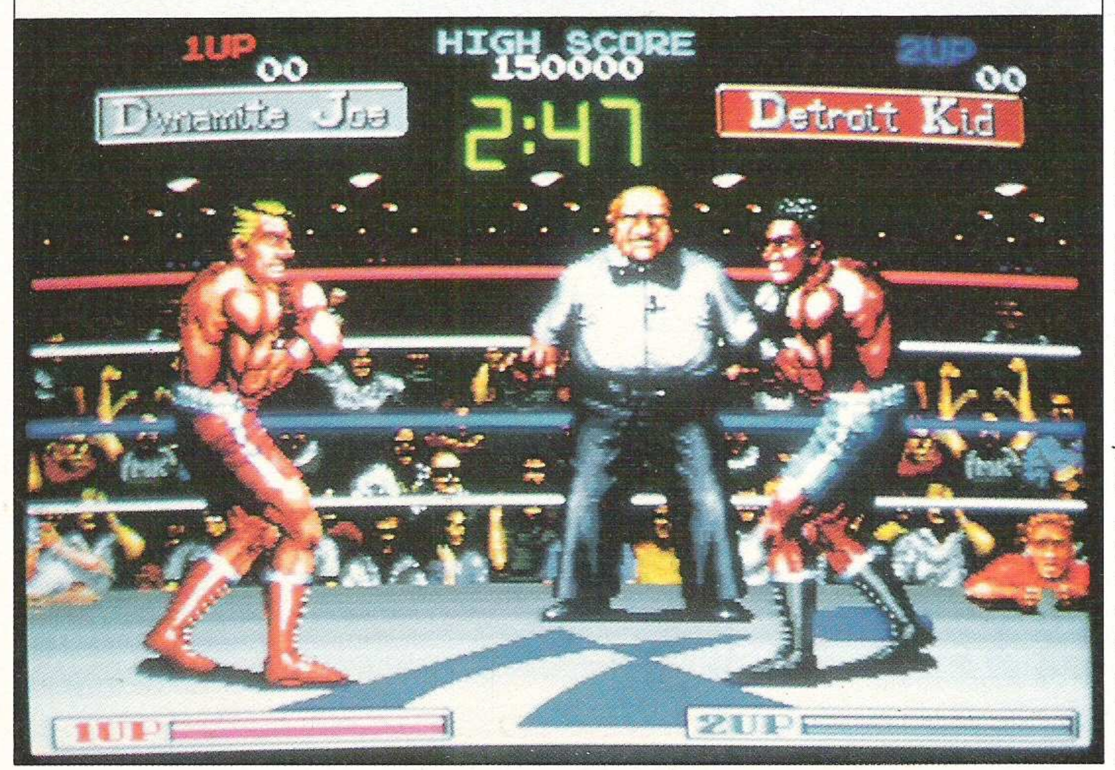
Wenn es auch schon viele Versuche gab, Billard auf den Bildschirm zu bannen, POCKET GAL ist durch seinen abwechlsungsreichen Spielablauf und die gute Technik sicherlich eine der besten Varianten.



der Markt hat sich stabilisiert. Der Jahresumsatz liegt momentan bei ca. 32.000.000 Mark, eine Zahl, die international allerdings eher unbedeutend ist, denn der deutsche Markt macht derzeit höchstens fünf bis acht Prozent des Weltmarktes aus. Nichtsdestotrotz ist der Wettbewerb härter denn je, wenn nicht gar „der härteste der Branche", wie Herrmann meint. Von einer neuen Spielplatine werden im Durchschnitt „nur" 1000 Stück verkauft, Tophits bringen es auf 4000. Da zählt jeder Kunde - und der Service darf natürlich auch nicht zu kurz kommen. Die NOVA bietet da von simplen Ersatzteilen bis hin zur Reparatur komplizierter elektronischer Bauteile alles, und die Geräte werden zudem noch den deutschen Normen angepaßt. Dieser Aufwand lohnt sich natürlich für Importeur und Aufsteller nur, wenn die Spiele möglichst lange und mit Erfolg von Aufstellplatz zu Aufstellplatz wandern.
Allerdings gibt es nur in den seltensten Fällen Platinen, die als „Evergreens" über Jahre hinweg für guten Absatz sorgen. Zu diesen Klassikern zählen z.B. **GALAGA '88, ARKANOID** oder **TETRIS**. Weitaus lukrativer ist da schon das Nebengeschäft mit den Altplatinen. Ausrangierte Spiele finden ihre Abnehmer besonders im Ostblock, denn gerade dort herrscht, bedingt durch die Infrastruktur und den technologischen Rückstand, ein starker Nachholbedarf an TV-Spielen aus dem kapitalistischem Westen. Beste Kunden bei dieser etwas anderen Art des Ost-West-Dialogs sind Polen und Jugoslawien. Solche Geschäfte sind jedoch nur zweitrangig, denn der größte Umsatz wird selbstverständlich mit nagelneuen Platinen erzielt. Und gerade da bereitet den Importeuren derzeit ein Problem starkes Kopfzerbechen, das man vom Automatenmarkt in dieser Form wohl nicht erwartet hätte: Die Raubkopierszene.
Dieses Phänomen war bisher eigentlich nur als weitverbreitetes Übel im Heimcomputerbereich bekannt; daß aber auch die TV-Spiele davon erheblich betroffen sind, ist neu. Erstaunliches tut sich auf, wenn man die professionellen Methoden betrachtet, mit denen die Kopierer zu Werke gehen. Da werden die Originalplatinen bis ins Detail in Fabriken nachgebaut, teilweise werden die Imitate sogar mit den patentierten Customchips bestückt. So geschehen z.B. bei TETRIS-Kopien, die komplett mit den ATARI-Chips ausgestattet sind. Sind diese Spezialchips nicht verfügbar, werden sie - man mag es kaum glauben - analysiert und die Schaltungen komplett, allerdings mehr oder minder kompakt, nachgebaut. Alle anderen Beuteile sind weitestgehend Standardchips und IC's und lassen sich problemlos beschaffen. Letzter Arbeitsgang ist das Ätzen des Platinenlayouts und das Bestücken der Platinen mit den Bauteilen - und das größtenteils in Handarbeit. Hergestellt wird der größte Teil dieser aufwendigen Kopien in Korea, dem Land der unbegrenzten Imitate, in dem fast alle internationalen Nobelmarken abgekupfert werden und für schwunghaften Handel sorgen. Einer der größten Produzenten von Automaten-Raubkopien dort war die Firma **PHILCO**, doch nicht zuletzt aufgrund des großen Drucks seitens der USA produziert PHILCO heute nur noch eigene Spielplatinen. Die internationalen Anstrengungen, den Handel mit Kopien zu unterbinden, sind groß, denn die Branche erleidet durch sie schmerzliche Verluste. Ein Beispiel: **DOUBLE DRAGON**, eines der erfolgreichsten Automatenspiele des letzten Jahres, wurde weltweit ca. 100.000mal verkauft, allerdings waren darunter nur 10.000 Originale. Die anderen 90.000 Platinen waren Kopien und wurden von den sogenannten „Rucksackhändlern" weltweit mit großem Erfolg abgesetzt. Die Versuchung, als Aufsteller eher auf die Rucksackhändler als auf die seriösen Importeure zurückzugreifen, ist groß, sind doch die Kopien meist mehrere Hundert Mark billiger als die teuren Orginale. Wenn die Platine erstmal im Gehäuse verschwunden ist, sieht man ihr die Herkunft sowieso nicht mehr an - und die Copyrights der ursprünglichen Hersteller sind natürlich noch auf dem Bildschirm zu sehen.
Daß bei dem Perfektionismus der Nachahmer sogar die Komplettgeräte nicht verschont

FINAL BLOW nennt sich ein neues Boxspiel von **TAITO**, bei dem sich die Spielfiguren in einer noch nie dagewesenen Größe über den Bildschirm bewegen. Ziel des Spieles ist es, die Boxweltmeisterschaft zu erringen. Dazu mösssen vier Kämpfe gegen recht unterschiedliche Gegner bestritten werden, wobei jeder Kampf nur über eine Runde geht. Ist der Sieger des Kampfes nicht durch K.O. festzustellen, entscheidet die Computer-Jury. Ein Zweispieler-Modus gibt es allerdings nur als Herausforderungskampf, d.h. der Gewinner boxt weiter um die Meisterschaft, der Verlierer bleibt auf der Strecke. Die Atmosphäre eines Boxkampfes wurde hervorragend eingefangen, und das betrifft nicht nur die Mimik und die Schlagtechniken der Boxer. Vielmehr hat TAITO noch eine Unzahl an digitalisierten Effekten und Kampfgeräuschen mit eingebaut, die für Stimmung sorgen. So johlen und klatschen die Zuschauer bei jedem gelungenen Schlag und ganz besonders beim K.O., ein Moderator stellt vor jedem Kampf die Kontrahenten vor, und die Zuschauer geben den Boxern sogar noch Tips mit auf den Weg („give him the left!"). Einziges Manko bei diesem ansonsten gut durchgestylten Spiel ist die relativ große Passivität der Computerboxer. Hier hätte noch einiges an der Taktik gefeilt werden müssen. Mit etwas Zurückhaltung und gut gezielten Powerschlägen kann FINAL BLOW gut durchgespielt werden.

Der Spieler bekommt somit eine lange Spielzeit für wenig Geld, aber nur im Zwei-Spieler-Modus viel Spielspaß - für viel Geld.



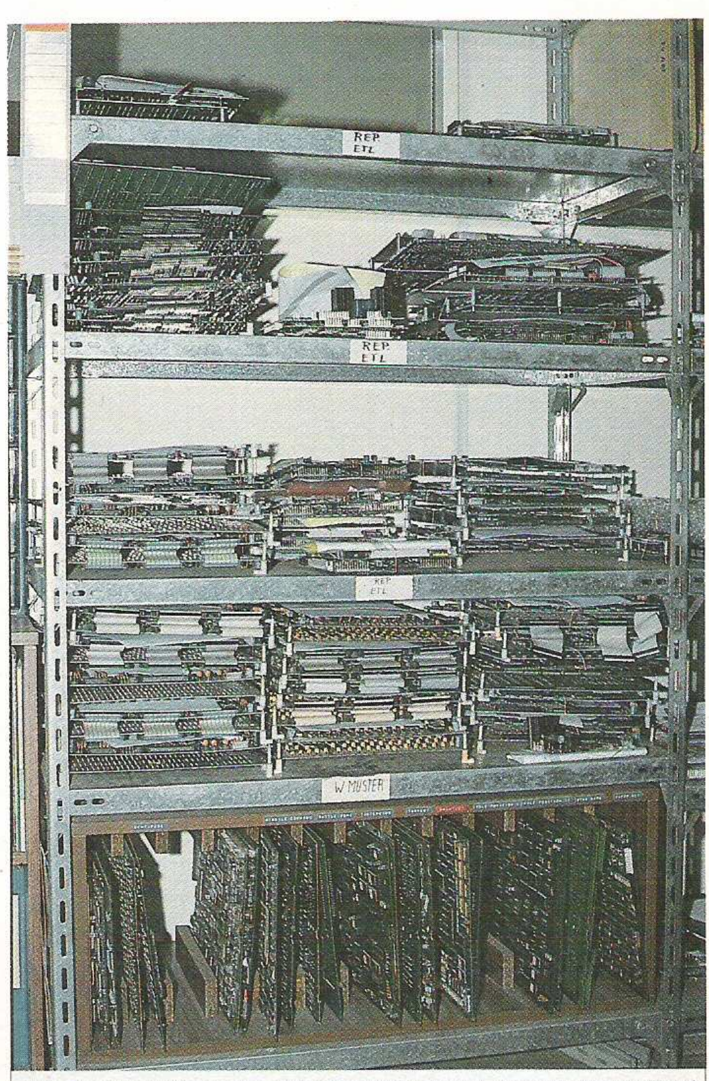


Wenn Spielplatinen ihren Geist aufgeben, werden sie in der Werkstatt der NOVA wieder auf Vordermann gebracht. Alle Fotos: msu

bleiben, also z.B. die aufwendigen Fahr- und Flugsimulatoren mit z.T. hydraulisch beweglichen Kabinen, kann nicht verwundern. Einige Hersteller, wie zum Beispiel **NAMCO,** sind deshalb schon dazu übergegegangen, ihre Spiele mit einem Kopierschutz zu versehen. Wie dieser genau in die Hardware eingebaut wird, war leider nicht zu erfahren, doch es gibt auch weniger subtile Methoden der Sicherung: Testplatinen werden aus Angst vor der bösen Konkurrenz und den bösen Kopierern ganz einfach in Kunstharz eingegossen. Aber welches Mittel auch immer angewendet wird: Die Homecomputerszene zeigt, daß es nie einen perfekten Kopierschutz geben wird, die Branche wird damit leben müssen. Daß sie dies kann, zeigen die Entwicklungen, die sich fast unmerklich bei den Automaten vollzogen haben und das Geschäft wieder lukrativ machten. Gab es noch vor wenigen Jahren fast ausschließlich Komplettgeräte mit fest installierten Spielen, so ist man nun dazu übergangen, in den uniformen Gehäusen nur noch die Steuerelektronik für den Bildschirm und die Münzung unterzubringen, das Spiel selbst wird nur noch mit einem Adapter eingesteckt. Der Vorteil liegt auf der Hand: Die Spiele sind nicht mehr so teuer, und der Aufsteller kann problemlos und schnell auf neue Spiele umstellen. Sogar die Belegung der Adapter mit Bild-, Ton- und Steuerhebelbewegungen sind weitgehend standardisiert. Aber der Ideenreichtum der Japaner geht noch weiter: SEGA hat im Land der aufgehenden Sonne bereits ein sogenanntes „Systemboard" vorgestellt, bei dem die Umrüstung der Automaten auf neue Spiele noch kostengünstiger wird. Dabei wird in das Gehäuse wieder die komplette Hardware, also der Computer, eingebaut. Soll diese Hardware auf ein neues Spiel umgestellt werden, werden einfach die entsprechenden ROM-Bausteine ausgewechselt. Dieses System hat den Vorteil, daß man den Automatengehäusen nunmehr ein superleistungsfähiges Innenleben verpassen kann, ohne daß die Spiele teurer werden. Bei dem gängigen System muß jede einzelne Spielplatine immer wieder mit all den wichtigen und teuren Chips ausgestattet werden, so daß das Ausmaß des technischen Aufwands wesentlich durch den Kostenfaktor bestimmt wird. Werden aber nur die Teile ausgetauscht, die den reinen Spielablauf codieren, so kann das restliche System universell und am besten mit Superchips ausgerüstet werden. Goldene Zeiten könnten also anbrechen, wenn sich die Systemboards durchsetzen. Allerdings ist es noch ein weiter Weg bis dahin, denn, so meint Udo Nickel von der NOVA, „die deutschen Aufsteller sind sehr konservativ". Das Auswechseln der Bauteile ist eben etwas komplizierter als die Platinentechnik, außerdem geht das Raus/Reinschieben von Spielen schneller und bequemer. Doch der Markt wird sich solchen Neuerungen nicht verschließen können, denn „wir kommen an solchen Entwicklungen nicht vorbei", wie Nickel selbstkritisch eingesteht.

Es tut sich also einiges in dieser Branche, die, wenn sie nicht mal gerade wieder ins Gerede gekommen ist, relativ unbeachtet ihr Dasein fristet. Zu Unrecht, denn das Freizeitverhalten der Menschen ändert sich, die elektronischen Medien werden zunehmend populärer. TV-Spiele sind ein fester Bestandteil dieses neuen Freizeitverhaltens und werden durch den technischen Fortschritt sicherlich noch an Popularität gewinnen. Interessant ist in diesem Zusammenhang die zunehmende Vermischung von Heimcomputer- und TV-Spielen, die durch den hohen technischen Standard auch im Heimbereich wohl noch zunehmen wird. Wenn die neuen Superrechner, wie der Amiga 2005 oder Atari TT, die heimischen Stuben erobern, Rechner also, die in der Lage sind, den derzeitigen Standard bei den Automatenspielen mühelos zu halten, wird ein scharfer Konkurrenzkampf entstehen -und die Spiele-Fans können sich schon mal die Hände reiben.

MICHAEL SUCK



Hier ein kleiner Blick in das Spiele-Lager der NOVA. Allein in diesem Regal lagern Platinen im Wert von annähernd 100 000 DM.

JAPAN-



Millionen-Dollar-Markt der Spiele

Im Land der aufgehenden Sonne gibt es einen Markt im Unterhaltungssektor, der seinesgleichen sucht. Riesige Firmen mit Hunderten von Angestellten kämpfen um Marktanteile; es geht um Gewinne in Millionenhöhe. Erzielt werden diese Summen mit TV- und Computerspielen, einem Freizeitvergnügen, das in Japan für Jung und Alt zum festen Bestandteil des Lebens gehört. Japanische Spieleproduzenten sind führend in der Welt, sie bestimmen die Trends. Und hinter den Kulissen tobt der Kampf ums große Geld. Grund genug für die ASM, die neusten Trands auf einer der großen Spiele-Messen in Japan einzufangen und exklusiv über das zu berichten, was morgen schon zu uns kommt.

Neben der JAMMA, der bedeutendsten Spiele-Messe Japans, gibt es eine ganze Reihe anderer Messen, die als Barometer für neue Entwicklungen und Techniken gelten. In der ersten Juliwoche dieses Jahres wurde zum ersten Mal die **OSAKA AMUSEMENT SHOW** veranstaltet, auf der sich die dreißig wichtigsten Hersteller die Ehre gaben. Zwar mußten Besucher den saftigen Eintritt von umgerechnet 14 Mark zahlen, aber dafür gab's Spielspaß satt, denn alle neu vorgstellten Automaten durften umsonst gespielt werden, und da gab es mehr als genug zu sehen. Zwar war die Messe am ersten Tag nur für Fachbesucher geöffnet, doch schon am zweiten Tag verwandelten sich die Messehallen in die größte Spielhalle der Welt. Der Andrang war so groß, daß sich lange Schlangen vor den Geräten bildeten, doch mit japanischer Disziplin wartete jeder, bis er dran war. Der größte Rummel herrschte natürlich bei den mächtigsten Spieleproduzenten, die auf dieser Messe auch mit den interessantesten Neuigkeiten aufwarten konnten. So zeigte **KONAMI** u.a. das neue Prügelspiel **CRIME FIGHTERS**, das wir bereits in der ASM 9/89 vostellten, und ein neues Geschicklickeitsspiel namens **CUE BRICK**. Viel Erfolg hatte auch **DATA EAST** mit **SECRET AGENT**. Eigentlich kein Wunder: SECRET AGENT ist ein grafisch ungeheuer aufwendiges Actionspiel, das viele bekannte James-Bond-Abenteuer adaptiert! Weniger innovativ war da schon **GANG WARS** von **SNK**, denn auch dieses TV-Spiel wandelt auf den Pfaden von *Double Dragon* und ist ein reinrassiges Prügelspiel mit Unmengen an Grafik. Übrigens: Tests dieser beiden Games gibt's in ASM 10/89!

Absolute Publikumslieblinge waren aber **SEGA** und **TAITO**, denn beide Firmen warteten wieder mit aufwendigen Komplettgeräten auf, die die Besucher in ihren Bann schlugen. TAITO zeigte einen Weltraumsimulator, bei dem der Spieler in eine Kabine steigt und völlig dem totalen Geschwindigkeitsrausch verfällt, denn erstmals wurden die Kabinenwände mit in das Spiel einbezogen. Tolle Lichteffekte sorgen nämlich dafür, daß man tatsächlich das Gefühl bekommt, mit einer irren Geschwindigkeit durch den Weltraum zu rasen. Schade nur, daß neben den tollen Effekten der Spielablauf selbst nicht so berauschend war. Es bleibt abzuwarten, ob und in welcher

Fassung dieser Simulator die Spielhallen erreichen wird. Weitaus abwechslungsreicher war da schon **PLOTTING**, ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man verschiedenartig gezeichnete Blöcke zu Paaren zusammenfügen muß -*Tetris* läßt grüßen.

Bei SEGA zeigte man sich allerdings ganz und gar nicht verängstigt von den Produkten der Konkurrenz, im Gegenteil, SEGA hat für dieses Jahr noch einiges auf Lager! Wer z.B. *Out Run* oder *Super Hang On* kennt, weiß, was diese Firma auf dem Gebiet der Rennsimulationen zu leisten imstande ist. Und tatsächlich: Der neue Rennsimulator in einem schmucken Gehäuse ist schon da und heißt **SUPER MONACO GP**. Bei dieser Kiste hat man tatsächlich das Gefühl, in einem richtigen Rennwagen zu sitzen, denn eine raffinierte Hydraulik sorgt dafür, daß der Spieler in den Sitz gedrückt und durchgeschüttelt wird. Anstrengungen ganz anderer Art verlangt SEGA dagegen seinen Fans bei **FLASH POINT** ab, denn hier müssen die grauen Zellen benutzt werden, will man bei dieser *Tetris*-Variante erfolgreich sein. FLASH POINT ist einer der Geheimtips dieses Jahres und wird sicherlich auch in Deutschland für Furore sorgen. Mit Informationen zu weiteren Spielen, die sich momentan noch in der Entwicklung befinden, hielt sich SEGA-Präsident **Nakajama** jedoch bedeckt, denn man will sich nicht in die Karten schauen lassen, um der Konkurrenz einen Schritt voraus zu sein. Fest steht jedoch, daß SEGAs nagelneue 16-Bit-Spielkonsole, das **MEGA DRIVE**, nun mit aller Macht auf den Markt gepusht werden soll. Neben bereits früher erschienenen Spielen wie z.B. *Alex Kidd III, die auch hierzulande schon für das MEGA DRIVE zu beziehen sind, sollen in Japan nun Spiele wie* ***AFTERBURNER*** *sowie* ***PHANTASY STAR*** *I und II den Absatz ankurbeln. Bei den Fähigkeiten, die diese Konsole besitzt, darf man auf solche Umsetzungen gespannt sein! Was den Vetrieb des MEGA DRIVES außerhalb Japans angeht, so werden bisher nur die USA, der wichtigste Absatzmarkt neben Japan, direkt von der SEGA-Tochter in den USA beliefert, und zwar heißt die Konsole dort* ***GENESIS****. Wir Europäer werden uns also noch etwas gedulden müssen, bis wir das MEGA DRIVE auch in der BRD offiziell beziehen können, denn zunächst muß sich dieses System gegen* ***NINTENDOs*** *allmächtiges* ***FAMICOM*** *bzw.* ***NES*** *durchsetzen, bevor der europäische Markt in Angriff genommen wird. SEGAs Entwicklungschef* ***Suzuki*** *zeigt sich jedoch optimistisch, kann er doch auf einen Mitarbeiterstamm von 400 Angestellten zurückgreifen, die einzig und allein mit der Spiele- und Geräteentwicklung beschäftigt sind! Insgesamt beschäftigt SEGA 800 Mitarbeiter in zwei großen Firmengebäuden direkt in Tokyo, wobei die Produktion für die Spielkonsolen ca. 60 Prozent des Firmenumsatzes ausmacht.*

Dies ist bei den japanischen Automatenherstellern übrigens keine Ausnahme, denn der Konsolenmarkt ist dort einfach gigantisch. Die meisten Hersteller leben zu 20 bis 50 Prozent vom Konsolenmarkt, der „Rest" entfällt auf den „coin operated" Markt. Da die Konsolen immer leistungsfähiger und zahlreicher in aller Welt werden, verkürzen die Firmen die Zeit für die Umsetzungen erfolgreicher Automatenspiele immer mehr. Dauerte es früher zumeist zwei Jahre, bis ein erfolgreiches Spiel für den Heimgebrauch umgesetzt wird, so geschieht dies heute meist schon nach einem halben Jahr. Zunächst wird also der Rahm in den Spielhallen abgeschöpft, dann kann mit populären Titeln noch im Heimbereich gut Kasse gemacht werden.

Die Trends und natürlich auch die technologischen Standards werden also nach wie vor in den Spielhallen gesetzt, und da tut sich in Japan Erstaunliches. So scheinen die Sportspiele -mal abgesehen von den Rennsimulatoren - in den Hintergrund gedrängt worden zu sein, und das zugunsten der Strategie- und Denkspiele. Kein Wunder, daß mit PLOTTING und FLASH POINT nun schon zwei weitere Tetris-Varianten für Furore sorgen! Es bleibt also abzuwarten, was uns der Einfallsreichtum der Japaner noch alles bringen wird, denn die namhaften Firmen bewiesen auf der OSAKA AMUSEMNT SHOW eindrucksvoll, daß noch viele neue Ideen im Spielbereich umgesetzt werden können. Hauptverantwortlich für diese Entwicklung ist der Spieler selbst, denn er bestimmt mit seiner Spielentscheidung, was produziert wird. Davon profitieren letztendlich alle: Die Hersteller, die Spieler, die Spielkonsolen - und auch die User der Heimcomputer!

MICHAEL SUCK



Großes Gedränge bei SUPER MONACO GP von SEGA.



Das SEGA-MEGA-DRIVE als „Messe-Schock". Neben Älteren Titeln gab's endlich neue Titel zu sehen. Wird der Durchbruch gelingen?
Fotos: nh

Szene-Feten: Der neue "Programmierer-Markt"?

Man soll die Feste feiern, wie sie fallen! Das sagte sich wohl auch die Szene-Gruppe RADWAR und lud zu einer Riesenfete vom 30. Juni bis 2. Juli nach Heinsberg ein. Nicht alles, was in der „Szene" Rang und Namen hat, ließ sich bei der V3-Party blicken. Ob es wohl dran lag, daß dieses Fest ein ganz legales, also keine „Copy-Party" war? Drei Tage lang amüsierten sich die Gäste, darunter auch der als „Raubkopiererjäger" bekannte Rechtsanwalt Freiherr von Gravenreuth, dessen Erscheinen mit „gemischten Gefühlen" aufgenommen wurde.

Kein Wunder, daß nach dem Eintreffen des berüchtigten(?) Anwaltes am Freitag das „Fest" eher einer Diskussionsrunde glich. Sofort stürzten sich alle „Cracker und Kopierer" auf den Mann, der sich „in die Höhle des Löwen" gewagt hatte. Dennoch kam die Festivität nicht zu kurz: Bei Feuerzangenbowle brachte man den Abend auf dem Zeltplatz hinter der Diskothek zu, die am Samstagabend den Rahmen für die „Feierlichkeiten" abgab.

Am folgenden Tag trudelte dann das Gros der Gäste ein. Zum Teil kamen „Vertreter" verschiedener Cracker- und Programmiergruppen aus dem europäischen Ausland angereist. Auch wenn Petrus nicht mitspielte, das für den Nachmittag angesetzte Fußballturnier sorgte für Amüsement bei Beteiligten und Zuschauern. Dies hatte sicherlich auch einen Grund darin gefunden, daß „Günni" von Gravenreuth als Kapitän einer „Cracker-Mannschaft" kräftig mitmischte (seine Mannschaft hat das Turnier gewonnen). Während sich am Spielfeldrand die „kommerzielle Presse", die „Szene-Presse", ebenfalls anwesende Vertreter von Softwarefirmen, Cracker und Programmierer über Gott und die Welt, die Szene im allgemeinen und im besonderen austauschten, ging's auf dem Feld hoch her. Und naß!
Am Abend gab's dann Disco-Programm. Die Veranstalter hatten für reichlich Abwechslung gesorgt. Neben einer Demo-Competition, deren Prämierung angesagt war, trat eine Rap-Gruppe live auf, Body-Builder ließen ihre Muskeln spielen und eine Modenschau mit Gästen der Diskothek gab's obendrein. Man feierte, einfach so, ganz ohne Computer - ein Trend, der sich gerade in der Crackerszene immer mehr ausweitet.

Waren noch vor ein, zwei Jahren hauptsächlich Copy-Parties angesagt, zu denen sich die einzelnen Gruppen trafen, um die neuesten Cracks auszutauschen und sich persönlich kennenzulernen, so haben die „heutigen" Feten mehr den Charakter eines „Programmierer-Marktes".
Viele „ehemalige Cracker" haben inzwischen den Weg in die Softwarefirmen gefunden, ein offenbar erfolgreiches Konzept für alle Beteiligten. Deshalb findet man auf Festen wie diesem inzwischen auch Vertreter von Softwarefirmen, die sich hier offensichtlich nach Programmierernachwuchs umsehen. So mancher Kontakt wurde hier „am Rande des Spielfeldes" oder am Tresen geknüpft.

Auch die Presse kam nicht zu kurz, hatte doch das schweizerische Software-Unternehmen LINEL mit derselben gerechnet und Screenshots der neuesten Games mitgebracht (ASM 9/89, News).
Vom Dauerregen abgesehen, der die ebenfalls im Programm vorgesehenen Grillwürstchen zum Sonntag-morgen-Frühstück umfunktionierte, kann man die RADWAR-Party V.3 als gelungen bezeichnen.



Disco-Gespräche

Kräftig gesüßt: Feuerzangenbowle ⇨

Es ist halt mal was anderes, ein zwangloses Treffen ohne Computer-Stress mitzuerleben. Letzteres war übrigens auch eines der Themen, das sehr intensiv auf der Party diskutiert wurde.
Der „Zeitdruck" scheint für



Fete-Szenen: Disco-Programm nach spannendem Match mit Gravenreuth „in action" (Bild unten rechts)

Cracker immer mehr zum Ärgernis zu werden. Noch zu Zeiten der „geheimen Copy-Parties" (die es natürlich immer noch gibt) galt eine Crackergruppe als „gut", wenn ein Crack innerhalb von ein paar Tagen gelang. Inzwischen scheint die „Güte" nur noch einen Unterschied von Stunden auszumachen. Die Modem-Technologie hat auch hier Folgen gezeigt. Dies ist auch der Grund, warum viele „Ehemalige" nur noch wenig Lust verspüren, sich diesem illegalen Geschäft bzw. „Hobby" zu widmen. Man will lieber „richtig programmieren". Ob solche Feste wohl ein Sprungbrett dafür schaffen? Alle Anzeichen scheinen darauf hinzudeuten.
Schließlich ist diese RADWAR-Party ja auch mit der Sponsorschaft der Firma DIGITAL MARKETING zustande gekommen. Bei Digital Marketing verfolgt man damit zwei Ziele. Zum einen soll fähigen Programmierern die Möglichkeit gegeben werden, Kontakte zu Softwarehäusern zu knüpfen. Zum anderen beabsichtigt man, die Leute aus der Illegalität herauszuholen, die Szene in Richtung Legalität zu bewegen.
Abschließend wäre noch anzumerken, daß sich wohl auch Freiherr von Gravenreuth beim Besuch dieser Veranstaltung etwas versprochen hat. Viele meinten, er suche hier wohl nach „neuen Opfern für seine Abmahnschreiben" Ich hingegen tendiere zur Ansicht, daß Gravenreuth wohl eher eine Möglichkeit zur „Aufklärungsarbeit" in dieser „Insider-Feier" sah. Immerhin wurde „Günni" inzwischen auch versoftet. „Kill Gravenreuth" heißt der Titel des (wie ich finde ziemlich stupiden) Untergrund-Spielchens, das über die üblichen Raubkopiererkanäle wohl schon in der gesamten Bundesrepublik verteilt sein dürfte.
Bei Digital Marketing denkt man inzwischen schon über eine „Version 4", die nächste RADWAR-Party, nach. Gravenreuth, der am Fußballspielen offensichtlich Gefallen gefunden hat, kündigte schon die Stiftung eines RADWAR-Wanderpokales an, der von Turnier zu Turnier an die jeweils siegreiche Mannschaft weitergegeben werden soll. Die angetragene „Ehrenmitgliedschaft" in der RADWAR-Gruppe schlug er jedoch aus.

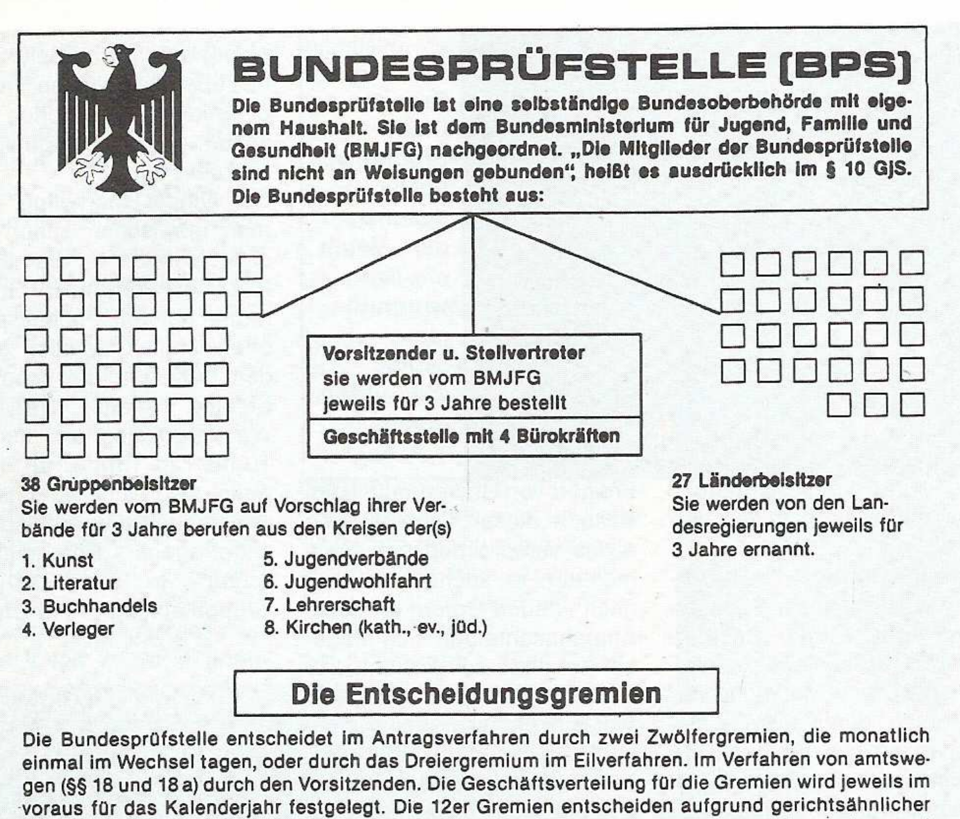
Martina Strack





Jugendschutz und Computerspiele: So arbeitet die BPS

Über 130 Titel befinden sich inzwischen auf der „schwarzen Liste" für Video-, Computer- und Automatenspiele. Davon sind ca. 90 sogenannte kommerziell vertriebene Programme, meist mit gewaltverherrlichendem oder kriegsverharmlosendem Inhalt. Zusätzlich finden sich jeweils ca. 20 Programme mit rassenhetzerischem oder pornographischem Inhalt auf dem Index für jugendgefährdende Schriften. Die Problematik, die gerade der Jugendmedienschutz im Bereich der Computerspiele aufweist, liegt im riesigen „Schwarzmarkt„, der es Jugendlichen meist ermöglicht, auf illegalem Weg an indizierte Computerspiele heranzukommen. Was der Staat seinen Jugendlichen nicht zumuten will, entscheiden die Kommissionen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in einem besonderen Indizierungsverfahren.



BUNDESPRÜFSTELLE (BPS)

Die Bundesprüfstelle ist eine selbständige Bundesoberbehörde mit eigenem Haushalt. Sie ist dem Bundesministerium für Jugend, Familie und Gesundheit (BMJFG) nachgeordnet. „Die Mitglieder der Bundesprüfstelle sind nicht an Weisungen gebunden", heißt es ausdrücklich im § 10 GjS. Die Bundesprüfstelle besteht aus:

Vorsitzender u. Stellvertreter
sie werden vom BMJFG jeweils für 3 Jahre bestellt

Geschäftsstelle mit 4 Bürokräften

38 Gruppenbeisitzer
Sie werden vom BMJFG auf Vorschlag ihrer Verbände für 3 Jahre berufen aus den Kreisen der(s)

1. Kunst
2. Literatur
3. Buchhandels
4. Verleger
5. Jugendverbände
6. Jugendwohlfahrt
7. Lehrerschaft
8. Kirchen (kath., ev., jüd.)

27 Länderbeisitzer
Sie werden von den Landesregierungen jeweils für 3 Jahre ernannt.

Die Entscheidungsgremien

Die Bundesprüfstelle entscheidet im Antragsverfahren durch zwei Zwölfergremien, die monatlich einmal im Wechsel tagen, oder durch das Dreiergremium im Eilverfahren. Im Verfahren von amtswegen (§§ 18 und 18 a) durch den Vorsitzenden. Die Geschäftsverteilung für die Gremien wird jeweils im voraus für das Kalenderjahr festgelegt. Die 12er Gremien entscheiden aufgrund gerichtsähnlicher Verfahren nach Anhörung des Verlages und Autors in mündlicher Verhandlung nach geheimer und weisungsfreier Beratung und Abstimmung. Für die Listenaufnahme bedarf es der qualifizierten Mehrheit des Zwölfergremiums (8 Stimmen bei Anwesenheit von 12 oder 11, 7 Stimmen bei Anwesenheit von 10 oder 9 Mitgliedern, bei Anwesenheit von weniger als 9 Mitgliedern ist das Gremium nicht beschlußfähig) und der Einstimmigkeit des Dreiergremiums. Nach Meinung des Bundesverwaltungsgerichts verbindet die Zusammensetzung der Spruchgremien vermutete Fachkenntnis und Elemente gesellschaftlicher Repräsentanz; bei der Aufnahme in die Liste werden die verschiedenen Gruppen unserer pluralistischen Gesellschaft wirksam. Die Verhandlung ist nicht öffentlich. Die Beteiligten haben ein Recht auf Anwesenheit und Vertretung durch schriftlich bevollmächtigte Personen. Der Vorsitzende kann weiteren Personen die Anwesenheit gestatten.

12er Gremium A
1 Vorsitzender
8 Gruppenbeisitzer
3 Länderbeisitzer

12er Gremium B
1 Vorsitzender
8 Gruppenbeisitzer
3 Länderbeisitzer

3er Gremium
1 Vorsitzender
1 Beisitzer aus den Gruppen 1-4
1 weiterer Beisitzer

Aufgaben

Die BPS hat in gerichtsähnlichen Verfahren darüber zu entscheiden, **ob Medien geeignet sind, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal „sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS auszulegen ist.** Wird dies mit der erforderlichen Stimmenmehrheit bejaht, ist das Medium in die Liste der jugendgefährdenden Schriften einzutragen, und dies im Bundesanzeiger bekanntzumachen. Mit der Bekanntmachung treten die Beschränkungen für den Vertrieb des Mediums in Kraft.

Quelle: Informationsfaltblatt der BPS.

Die Bundesprüfstelle (BPS) kann grundsätzlich nur auf Antrag des Bundesministeriums für Jugend, Familie und Gesundheit, der obersten Jugendbehörden der Länder oder aller Jugend- und Landesjugendämter tätig werden. Nur wenige Anträge auf Indizierung, Computerspiele betreffend, wurden bisher abgelehnt, erklärte Rudolf Stefen, Vorsitzender der BPS in Bonn. So haben dann auch alle nebenstehenden Softwaretitel eines der möglichen Indizierungverfahren durchlaufen (siehe auch Abb. über die Zusammensetzung der Entscheidungsgremien).

Bei der Entscheidung über die Listenaufnahme steht der BPS ein Beurteilungsspielraum zu. Für die Indizierung reicht die einfache Wahrscheinlichkeit, daß das Medium geeignet ist, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu desorientieren.

Was sozialethisch desorientierend ist, faßt eine Broschüre der BPS unter folgenden Stichpunkten zusammen: Gewalttätigkeit, Rassenhaß, NS-Ideologie, Drogenkonsum, Pornographie, Frauendiskriminierung und Kriegsverherrlichung bzw. -verharmlosung. Demnach sind u.a. zu indizieren: Medien, die verrohend wirken, zu Gewaltätigkeiten oder Verbrechen anreizen. Zu den jugendgefährdenden Gewaltdarstellungen zählen insbesondere solche, die dem Jugendlichen als „Held" eine Identifikationfigur anbieten,

nicht jugend-frei.

- 10 Foltertips
- 1942
- 1942 Trainer
- Adolf Hitler
- Airborne Ranger
- Anti-Türken-Test
- Ariertest
- Army Moves
- Barbarian
- Barbarian – der mächtigste Krieger (Palace)
- Barbarian – The Ultimate Warrior (Palace)
- Battle-Chess
- Battle Island
- Battlezone
- Beach Head
- Beach Head II
- Bedroom Olympiad
- Black Belt
- Blood'n Guts
- Blue Max
- Bodacions Bodean's Bordello Beauties, Nr.1 u. Nr. 10
- Border Army
- Bravestarr
- Bridgehead (Legionnaire 2)
- C 64 Porno Nummer 1 !!
- Capone
- Castle Wolfenstein
- Clean Germany
- Cobra
- Commando
- Commando II
- Commando Libya Part I (Blizzard Part I)
- Death Wish III
- Desert Fox
- Destroyer
- Dia Show Expert
- Die Hitler Show
- Eagles Nest (Into the Eagles Nest)
- Eroticon
- Experts only mercanary simulator (Outbacks of Arkansas)
- Express Raider
- F 15 Strike Eagle
- Falcon Patrol
- Falcon Patrol II
- Fernandez must die
- Fight Driver
- Fire Power
- Flyerfox
- Flying Shark
- Friday the 13th
- G.I.Joe
- Girls they want to have fun
- Green Beret (Automatenspiel)
- Green Beret
- Gringo – the duel
- Gryzor
- Gunshoot
- Gun Smoke
- Highlander
- Highlander II
- Hitler Diktator
- Ikari Warriors
- Infernal Runner
- Jackal
- Jailbreak
- Joe Blade
- Judge Dredd
- Kohl-Diktator
- KZ-Manager
- Leatherneck
- Legionnaire
- Mandroid
- Manhatten Dealer
- Mission Monday
- Mountie Mick's Deathride
- Nazi-Demo
- Nazi-Test (87)
- Nice Demo, Nr. 1-3, 5-8
- Ninja-Mission
- Operation Wolf
- Paratrooper
- Party Games
- Peep Show 2
- Platoon
- Police Cadet
- Porno (Almue)
- Porno Dia Show
- P.O.W.
- Predator
- Prohibition
- Protector II
- R.A.F.
- Raid on Bungeling Bay
- Raid over Moscow
- Rambo, First Blood Part II
- Renegade
- River Raid
- Robocop
- S.D.I (Mindscape)
- Seafox/Seawolf
- Sex Cartoons
- Sex Games
- Sex Show Eight
- Sexy Hexy III
- Shockway Rider
- Sieg Heil!!!
- Skyfox
- Soldier
- Soldier One
- Space Invasion
- Speed Racer
- St.-Spezial Porno Show
- Stalag I
- Star Soldier
- Stroker
- Super Dia Show
- S.W.A.T
- Swedish Erotica
- Sword of Sodan
- Tank Attack
- Target (Target Renegade)
- Teacherbusters
- Terror
- The first Nazi Demo
- The Nazi
- The Porno Show I + II
- Theatre Europe
- Top Gun
- Tough Guyz
- Türken Shock
- Türken-Spiel
- Veteran
- War play
- Who dares wins I + II

Abdruck der Liste der indizierten Video-, Computer- und Automatenspiele mit freundlicher Genehmigung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS), Bonn (Stand 30. Juli 1989)

die vordergründig als Sympathiefigur geschildert wird, Konfliktsituationen jedoch stets durch Einsatz von Gewaltmitteln löst. Dasselbe gilt, wenn Brutalitäten genüßlich geschildert werden. So können auch Spiele verrohend wirken, wenn das Töten, Abschießen des Gegners usw. zum Spielinhalt gehört.

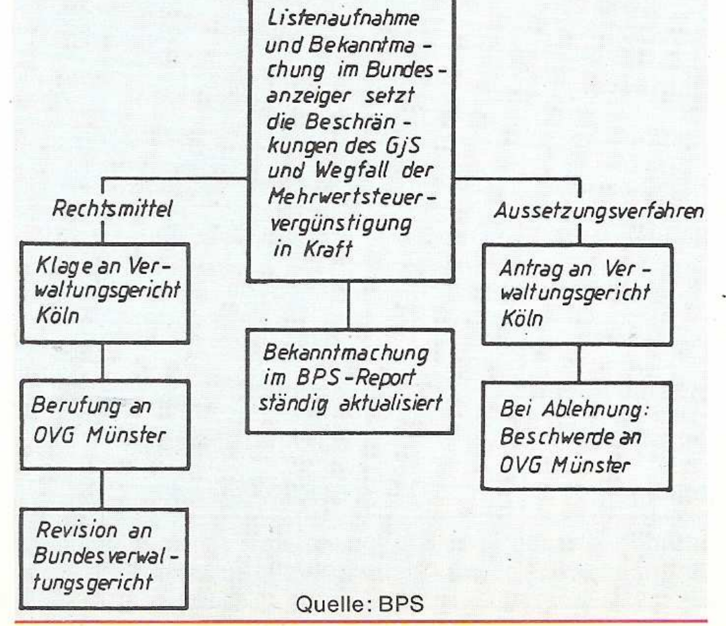
Liegt ein entsprechender Indizierungsantrag z.B. eines Jugendamtes vor, so fällt entweder das Dreiergremium oder das Zwölfergremium eine Entscheidung über das jeweilige Medium. Das Dreiergremium wird immer dann tätig, wenn es sich um ein „offenbar jugendgefährdendes" Medium handelt, wie z.B. Pornographie. Dieses Gremium besteht aus dem Vorsitzenden und zwei Beisitzern und muß einer Entscheidung einstimmig zustimmen. Eine Indizierung kann durch das Dreiergremium nicht abgelehnt werden. Sollte sich eines der Mitglieder gegen eine Indizierung aussprechen, so wird die Sache im Zwölfergremium verhandelt, das immer dann tätig wird, wenn es sich um „Zweifelsfälle", also nicht „offenbar jugendgefährdende" Medien handelt. Hier reicht zur Indizierung eine Zweidrittel-Mehrheit.

Wie ein solcher Zweifelsfall aussehen kann, zeigt das erst kürzlich in „die Liste" aufgenommene Computerspiel „Battle Chess", ein Schachspiel, bei dem die Figuren auf dem Bildschirm miteinander kämpfen und sich z.T. gegenseitig abschlachten, wenn sie sich „schlagen". Daß die Indizierung eines Schachspiels in der „Grauzone" zwischen Jugendgefährdung und „harmlosem Spiel„ liegt, erklärte auch der Jurist der Bundesprüfstelle, Josef. Battle Chess sei deshalb indiziert worden, da neben vielen „witzigen Auseinandersetzungen" auf dem Schachbrett auch „brutale Tötungshandlungen" in aller Ausführlichkeit dargestellt werden. „Die Figuren sind grafisch hervorragend als Menschen erkennbar. So wird die Dame in Konfrontation mit einer anderen Figur von einem Speer durchbohrt, die Speerspitze tritt sichtbar aus dem Körper wieder aus, und mit einem schrillen Aufschrei stürzt die Dame blutend zu Boden. Bei Konfrontation zweier Springer hacken diese sich erst Arme und Beine ab, bevor der Rumpf zu Boden stürzt", erläuterte Josef die Gewaltdarstellung. „Das Spiel hätte man auch entschärfen können", bemerkte er weiter. „So werde die Spielidee des Schachspiels benutzt, Gewalthandlungen darzustellen. Die Botschaft des Spiels sei Konfliktlösung durch Gewaltanwendung. Wer bei Battle Chess die dreidimensionale Darstellung (also die, in der die Kampfszenen zu sehen sind, Anm.) wählt, dem geht es nicht primär ums Schachspiel", fuhr Josef fort, „sondern der tut das ausschließlich, um die Kämpfe zu sehen." Insofern wirke Battle Chess verrohend, da mit dieser Darstellungsart die Achtung der Menschenwürde verletzt werde, die ja im Grundgesetz festgeschrieben ist.

Die Indizierung eines Mediums hat ab deren Bekanntmachung im Bundesanzeiger eine Reihe von Konsequenzen. Zunächst darf dieses Medium einem Kind oder Jugendlichen nicht mehr angeboten oder zugänglich gemacht werden. Außerdem gilt ein Werbeverbot: „Indizierte oder gleichgestellte Medien dürfen nicht öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften angeboten, angekündigt oder angepriesen werden." Lediglich ein Großhändler darf seine Kunden, also die Einzelhändler über indizierte Programme informieren. Auch für den Vertrieb gelten Einschränkungen: Verboten ist das Vertreiben, Verleihen, Verbreiten oder Vorrätighalten im ambulanten Handel, Kiosken, gewerblichen Leihbüchereien und Lesezirkeln sowie im Versandhandel. Auch der Import indizierter Medien via Versandhandel ist verboten. Es ist logisch, daß auch kein Privatmann ein indiziertes Spiel öffentlich zum Verkauf anbieten darf.

Was aber, wenn ein Jugendlicher sich ein Spiel vor der Indizierung gekauft hat? – ein Fall, der gar nicht so selten ist, da zwischen Veröffentlichung des Mediums und Indizierung immer eine gewisse Zeitspanne liegt. Nun, laut Gesetz darf der Jugendliche das Programm besitzen, es sogar weiter spielen. Das allerdings nur allein. Er darf das Programm also anderen Jugendlichen nicht zugänglich machen. Zudem können natürlich Eltern ihren minderjährigen Kindern erlauben, indizierte Programme zu spielen bzw. solche kaufen und ihren Kindern zur Verfügung stellen. Hier geht das Erziehungsrecht generell vor. Es gibt allerdings auch „Schriften" (unter diesen Begriff fallen auch Computerspiele), die auch für Erwachsene verboten sind, wie z.B. „Harte Pornographie". Bei solchen Werken ist dann auch der Besitz verboten.

Natürlich gibt es auch rechtliche Möglichkeiten, gegen eine Indizierung der BPS vorzugehen. Zwei recht spektakuläre Fälle waren in der Vergangenheit die Indizierung und anschließende Listenstreichung der Computerspiele „Silent Service" und „Gunship". Welche Rechtsmittel eingelegt werden können, zeigt untenstehendes Schaubild.



Quelle: BPS

Ist ein Computerspiel indiziert, so wird es in aller Regel vollständig aus dem „offiziellen Handel" zurückgezogen. Der Schwarzmarkt mit Raubkopien blüht allerdings ungeachtet der BPS-Entscheidung weiter. Viele Programme, die sich auf der Liste befinden (besonders trifft dies für rassenhetzerische Software oder Pornographie zu), sind von Privatleuten erstellt und werden in der „Szene" weitergereicht, entstehen und kursieren also in dem Umfeld, das sich aller Kontrolle entzieht. Insofern zeitigen die Vertriebsbeschränkungen kaum Erfolg.

Bundesprüfstelle: Stein des Anstoßes? Hüter der Moral? Nun, angesichts der ca. 20 rassenhetzerischen Computerspiele und so manchen gewaltverherrlichenden Games auf der Liste wünscht man der BPS wohl durchaus mehr Handlungsfähigkeit. Daß die Indizierung eines Computerspiels dieses für viele Jugendliche erst interessant macht, ist ein Paradoxum, mit dem die Bundesprüfstelle wohl leben muß.

MARTINA STRACK



Der Falcon F-16 Simulator für ST, Amiga und PC ist ein Phänomen.

Noch nie zuvor wurde eine Computerflugsimulation in so kurzer Zeit gepriesen, ausgezeichnet und von Anwendern akzeptiert und gekauft.

Jetzt gibt es für alle häuslichen F-16-Piloten die Mission Disk. Neue Aufgaben. Neue Herausforderung. Spreu trennt sich vom Weizen. Mit neuen faszinierenden Features und Szenarios.

Jetzt sofort für ST und Amiga. PC im September.

Watch your six!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: ____ Ort: ______________________

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft
Das Programm

Spectrum HoloByte™

Was lange währt, wird endlich gut

Mit dieser Volksweisheit könnte man das umschreiben, was Ralf Glau von Art Edition für die Amiga-User programmiert hat: HANSE und VERMEER. Es hat zwar einige Zeit gedauert, aber für die Besitzer der kleinen Freundin aus Plastik dürfte sich das Warten gelohnt haben. Trotz ihres Alters haben es die beiden Strategieprogramme verdient, noch einmal in Erinnerung gerufen zu werden. Immerhin verkaufen sich die Programme auch heutzutage noch ganz gut.

Fangen wir mit **HANSE**, dem älteren Programm, an. Wer die denkmalgeschützte Ausgabe 5/86 der ASM noch sein Eigen nennt, kann dort einmal nachlesen. Für alle Anderen hier nochmal der Spielablauf: HANSE versetzt Sie in die Rolle eines Lübekker Kaufmanns im 14. Jahrhundert. Als Ihr persönliches Ziel haben Sie den gesellschaftlichen Aufstieg vor Augen. Ja, selbst der Bürgermeistertitel ist Ihnen nicht zu hoch. Doch glauben Sie nicht, daß das vom einen auf den anderen Tag zu machen ist. Aufsteigen tut nur der, der es zu etwas gebracht hat. Mit anderen Worten: drei Dinge braucht der Mensch – Geld, Geld, Geld.

Ein bißchen davon haben Sie schon, und daraus müssen Sie das Beste machen. Weiterhin stehen Ihnen als Kaufmann noch ein Warenspeicher, ein Kontor, ein wenig Salz sowie ein eigener seetüchtiger Kahn zur Verfügung. Nun holen Sie mal Geld heran! Zwecks dessen sollten Sie fleißig Handel treiben. Kaufen Sie die verschiedensten Waren möglichst preiswert ein und „verscheuern" Sie die selbigen zu einem „gesalzenen" Preis. Um entsprechende Gewinne zu erzielen, sollten Sie die verschiedenen Märkte genau beobachten. Mit ein wenig Geschick können Sie schon bald Ihr spärliches Startkapital vervielfachen. Irgendwann rückt dann auch der Bürgermeistertitel in greifbare Nähe. Doch lassen Sie sich nicht zuviel Zeit. Da auch Sie einmal das Zeitliche segnen, müssen Ihre Erben Ihr hochgestecktes Ziel weiterverfolgen. Aber spätestens nach drei Generationen ist Schluß!

Das Team von ART EDITION

Bis hier ist die Amiga-Version mit sämtlichen anderen identisch. Als Besonderheit ist in die Amiga-Version allerdings noch eine sogenannte Kaperflotte eingebaut worden. Jene verfolgt die bösen, bösen Piraten, die Jagd auf alles machen, was sie erhaschen können. Mit der Kaperflotte können Sie das Spiel aber umdrehen. Dann werden die Piraten verfolgt, und die erbeutete Fracht wird anteilsmäßig unter den Teilnehmern der Flotte aufgeteilt. Wer die meisten Schiffe in der Kaperflotte stellt, bekommt somit nicht nur den größten Anteil, sondern führt auch noch die Flotte an.

Weiterhin bietet die Amiga-Version noch aufgrund der grafischen Möglichkeiten digitalisierte Karten des Handelsgebietes als nette Ergänzung zum Spiel an. HANSE ist komplett in Deutsch gehalten und kann mit insgesamt sechs Mitspielern gespielt werden. Für Freunde strategischer Wirtschaftssimulationen mit historischem Hintergrund ist HANSE sicherlich eine Empfehlung wert.

Neuveröffentlichung Nummer zwo hat zwar gewisse Ähnlichkeiten mit HANSE, spielt aber vor einem anderen Hintergrund. **VERMEER** schickt Sie bloß in den Beginn des 20. Jahrhunderts zurück, genauer gesagt zum Neujahrstag 1918. Ihrem Onkel Walther von Grünschild wurde seine wertvolle Gemäldesammlung gestohlen. Im Verdacht steht Vico Vermeer, der gerissene Kunstfälscher. Als sein zukünftiger Erbe beauftragt er Sie mit der Suche nach den 40 Bildern. Doch das Wiedererlangen der Gemälde geht nur über den Rückkauf auf Auktionen. Walther gibt Ihnen 50000 Mark mit auf den Weg. Das genügt keinerfalls und soll es auch nicht. Schließlich reichen Ihre Wirtschaftskenntnisse dazu aus, das bißchen Geld zu „vermeeren".

Um dies zu erreichen, stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Die wichtigste davon dürfte der Rohstoffhandel sein. Sie können auf der ganzen Welt Plantagen anlegen, wo sie dann Tabak, Kaffee, Tee oder Kakao anbauen. Nach Abschluß der Ernte können Sie die Waren zu den Weltmärkten in London oder New York verschiffen und dort verkaufen. Mit dem erwirtschafteten Geld dürfen Sie nun endlich an Auktionen teilnehmen und versuchen, die gestohlenen Bilder zurückzuergattern. Vico Vermeer ist aber präsent und treibt den Preis bei der Auktion kräftig in die Höhe.

Zusätzliche Möglichkeiten, um an genug Geld für die Auktionen zu gelangen, ergeben sich durch den Aktienhandel. Bemerkenswert ist dabei, daß die Aktien jener Schiffahrtslinie besonders kräftig anziehen, die Sie für Ihre Reise benutzen. Auch mit einer Dollar-Spekulation läßt sich Geld verdienen. Durch die ständig steigende Inflation gewinnt dieser immer mehr an Wert. Schließlich bleiben noch die Warentermingeschäfte: An einem festen Termin liefern Sie eine bestimmte Menge einer Ware nach London oder New York. Halten Sie die Zeit ein, gibt's ordentlich Geld. Mißlingt es, droht eine saftige Konventionalstrafe.

Nicht nur die Möglichkeiten, Geld zu verdienen sind groß, sondern auch jene, die zum Verlust der heißgeliebten Mäuse führen. So werden Sie im Laufe des Spieles auch mal mit Währungsreformen (Geldentwertung auf ein Fünftel), Streiks auf den Plantagen oder anderen Katastrophen überrascht.

VERMEER ist zur Freude aller Nicht-Engländer ebenso wie HANSE komplett in Deutsch erschienen, was ja erheblich zum besseren Verständnis des Spieles beiträgt. VERMEER ist HANSE sehr ähnlich, bloß mit anderen Vorzeichen und geändertem Background. Trotzdem macht es noch Spaß, auch wenn man HANSE schon besitzt.

Es ist ein Irrtum, wenn man annimmt, solche Spiele sollten eher in die Rubrik „Oldie" fallen. HANSE und VERMEER sind zwar in BASIC programmiert, doch davon merkt man im Spiel nichts. Das scheint auch für zahlreiche Freunde von dieser Art kein Hindernis zu sein, denn anhaltende Verkaufszahlen im Jahre 1989 sprechen doch für sich. Amiga-Besitzer sollten auf jeden Fall mal einen etwas längeren Blick auf beide Programme werfen.

PETER BRAUN

KURZ NOTIERT

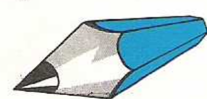


Ärger scheint sich bei **LINEL** anzubahnen. Wie wir von einem ehemaligen Mitarbeiter erfuhren (Name ist der Redaktion bekannt), springen dem Schweizer Softwarehaus mit Filiale in Liechtenstein reihenweise Programmierer ab. Mittlerweile haben sich die Differenzen, von der Schweiz ausgehend, auf Deutschland und die Niederlande ausgedehnt. Angeblich sollen Verträge nicht eingehalten und Zahlungen nicht geleistet worden sein. Besonders starke Diskrepanzen soll es bei Verkaufszahlen im Ausland gegeben haben, wo die von LINEL gemachten Angaben deutlich von den tatsächlich erreichten Verkaufsergebnissen abweichen sollen. Wie uns mitgeteilt wurde, sollen sich diese Abweichungen in einem drastischen Rahmen bewegen. Momentan dauert der Hauskrach noch an; als sicher aber gilt, daß die Auseinandersetzung mitverantwortlich ist für die Verzögerungen bei der Fertigstellung der LINEL-Produkte **Dragon Slayer, Kaiser** und **Crown.** LINEL-Boß Markus Grimmer, befragt zu den Vorfällen: „Wir zahlen natürlich nicht für Produkte, die von den Programmierern nicht rechtzeitig fertiggestellt werden. Überdies machen sich die meisten Programmierer falsche Vorstellungen, wenn sie glauben, daß sie mit ihren Spielen Millionen verdienen können."

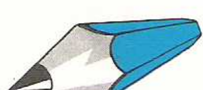
DEFLEKTOR II steht uns ins Haus. Interessant daran ist, daß sich **MAGIC BYTES** und **GREMLIN GRAPHICS** zusammengetan haben; demzufolge soll das Spiel in Deutschland unter MAGIC BYTES erscheinen, andernorts unter GREMLIN. Wie es heißt, soll das Game über noch mehr Objekte verfügen als der Vorgänger, es wird einen Zwei-Spieler-Modus geben, und man kann eigene Levels editieren. Geplant sind Versionen für Amiga, Atari ST, C-64 und IBM PC. Weiterhin gibt MAGIC BYTES das Erscheinen der **ESKIMO GAMES** für den September bekannt. Bei diesem in Dänemark programmierten Spiel gilt es in fünf Disziplinen zu bestehen: Dem Iglubauen, Eisbärboxen, Milchshake-Verteilen, Eisballwerfen und Eieraufsammeln. Unverdrossene Amiga- und ST-User können das Game für rund 65 Mark erwerben. Ebenfalls im September soll **TOM & JERRY II** für Amiga, ST, C-64, Amstrad und Spectrum erscheinen. Das Spielprinzip soll, wie es heißt, wieder dem des Vorgängers entsprechen. Wesentlichste Änderung ist wohl, daß Jerry zeitweise unsichtbar durch die Gegend geistert. Wer davon nicht genug kriegen kan, wird für des Katz-und-Maus-Spiels zweiten Teil je nach System und Datenträger zwischen ca. 27 und 65 Mark berappen müssen.



Mit **Nadja Singh** hat **Accolade** für ihre englische Niederlassung eine neue Marketing-Managerin verpflichtet. „Accolade's vorrangiges Ziel ist es, in England nicht mehr nur präsent zu sein, sondern mit einer fest eingerichteten Filiale zu einem neuen Selbstbewußtsein zu finden," so Nadja. Knapp zwei Jahre lang sammelte sie reichlich Erfahrung bei der PR-Agentur Barrington Harvey, die ihr bei ihrer neuen Aufgabe sicherlich zugute kommen wird.



Mit unbekanntem Ziel hat **Winfried Hoffmann,** bis zu seinem Ausscheiden Managing Director, nach vierjähriger Zugehörigkeit die **Commodore Deutschland GmbH** verlassen. Damit setzt sich der seit einiger Zeit anhaltende Austausch von führenden Commodore-Mitarbeitern fort. Gerüchten zufolge soll der Weggang Hoffmanns mit der Bilanz des vergangenen Geschäftsjahres in Zusammenhang stehen, in dem die zuvor erzielten Ergebnisse nicht mehr wiederholt werden konnten.



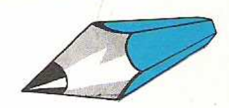
Einen Spielautomaten ganz besonderer Art hat sich die Shell AG einfallen lassen. Gegenwärtig wird das gute Stück, ein Container für leere Getränkedosen, an verschiedenen Schweizer Tankstellen getestet. Der Gag dabei: Wer eine leere Dose einwirft, nimmt automatisch an einer Gewinnaktion teil, bei der man bis zu 2.000 Schweizer Franken absahnen kann. Eine Idee, die nicht nur zur Nachahmung empfohlen ist, sondern bereits erste Früchte trägt, wie man uns versicherte. Denn: In der Nähe der Container sollen weit und breit keine weggeworfenen leeren Dosen mehr gefunden worden sein.



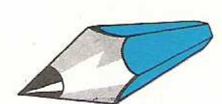
Den Hackern hat die englische Firma **CREAM COMMUNICATIONS** den Kampf angesagt. Mit dem **COM-LOCK** wurde ein Gerät entwickelt, das zwischen Modem und Telefonnetz geschaltet wird und somit einen unerwünschten Zugriff auf Daten verhindert. Das Gerät macht durch ein spezielles Warnsystem weiterhin seinen Besitzer auf Hack-Versuche aufmerksam, wodurch ein schnelles Eingreifen der Polizei möglich wird. Bei einem Anschaffungspreis von rund DM 3.000 dürfte COM-LOCK jedoch nur für den professionellen Einsatz rentabel sein.



Demnächst wird der portable LCD-Bildschirmfür die **PC-ENGINE** bei uns erhältlich sein. 4096 Farben sollen die User in Verzückung setzen. Das Ganze wird zusammengeklappt etwa soviel Platz benötigen wie das CD-ROM. Damit wird den Atari- und Nintendo-Konsolen mit LCD-Schirm ein harter Kampf angesagt. Sicherlich wird es auch vom Preis abhängen, wer letztlich das Rennen macht, und der steht für die Engine-Mattscheibe gegenwärtig noch nicht fest.



Good News für Rollenspiel-Fans: **POOL OF RADIANCE, HILLSFAR** und auch das neueste Game aus der SSI-Schmiede, **CURSE OF THE AZURE BONDS,** erscheinen demnächst mit deutscher Anleitung und deutschem On-Screen-Text! Noch im Herbst sollen die deutschen Versionen anläßlich der Fertigstellung der 16-Bit-Fassungen auf dem Markt sein, so **RUSHWARE**-Marketing-Managerin Susanne Dieck.





Entgegen der weitverbreiteten Meinung, daß Computerspiele bei den Usern zu bleibenden Schäden führen können, setzen nun texanische Ärzte Telespiele zu Therapiezwecken bei der Krebsbekämpfung ein. Der Krebs wird, wie man heute weiß, durch eine Funktionsstörung des Immunsystems hervorgerufen. Bei eigens hierfür entwickelten Programmen machen nun Patienten am Monitor Jagd auf Tumorzellen. Davon erhoffen sich die Houstoner Mediziner eine positive Stimulans, sprich: eine Stärkung der körpereigenen Abwehrkräfte, in der Fachsprache Endorphine genannt. Wie es heißt, sollen sich bei den Patienten bereits erste Heilerfole eingestellt haben.





Sie können einen Spielautomaten im Wert von 4000 DM gewinnen!

Die NOVA verlost nämlich als

1.Preis: 1 ADP-TV Gehäuse

- ideal Standard -
incl. 1 TV Spielplatine

PASSING SHOT

+ 10 Trostpreise.

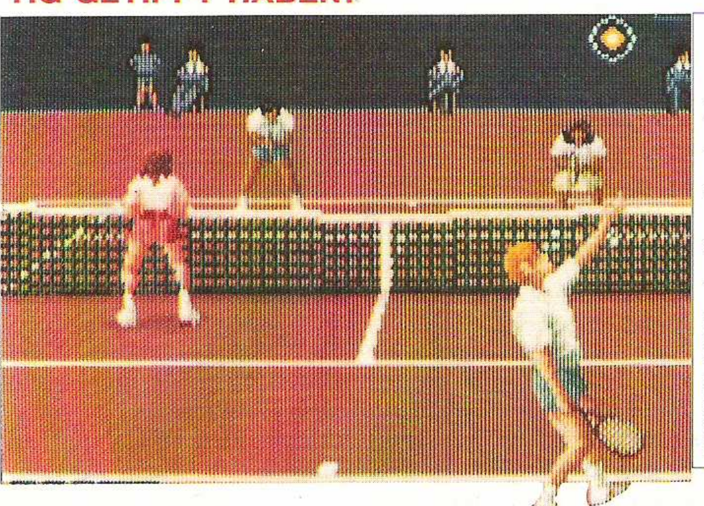
Dafür wollen wir folgendes wissen:

1) Welches der aufgeführten TV-Spiele ist für Sie die NR.1 1988/89?

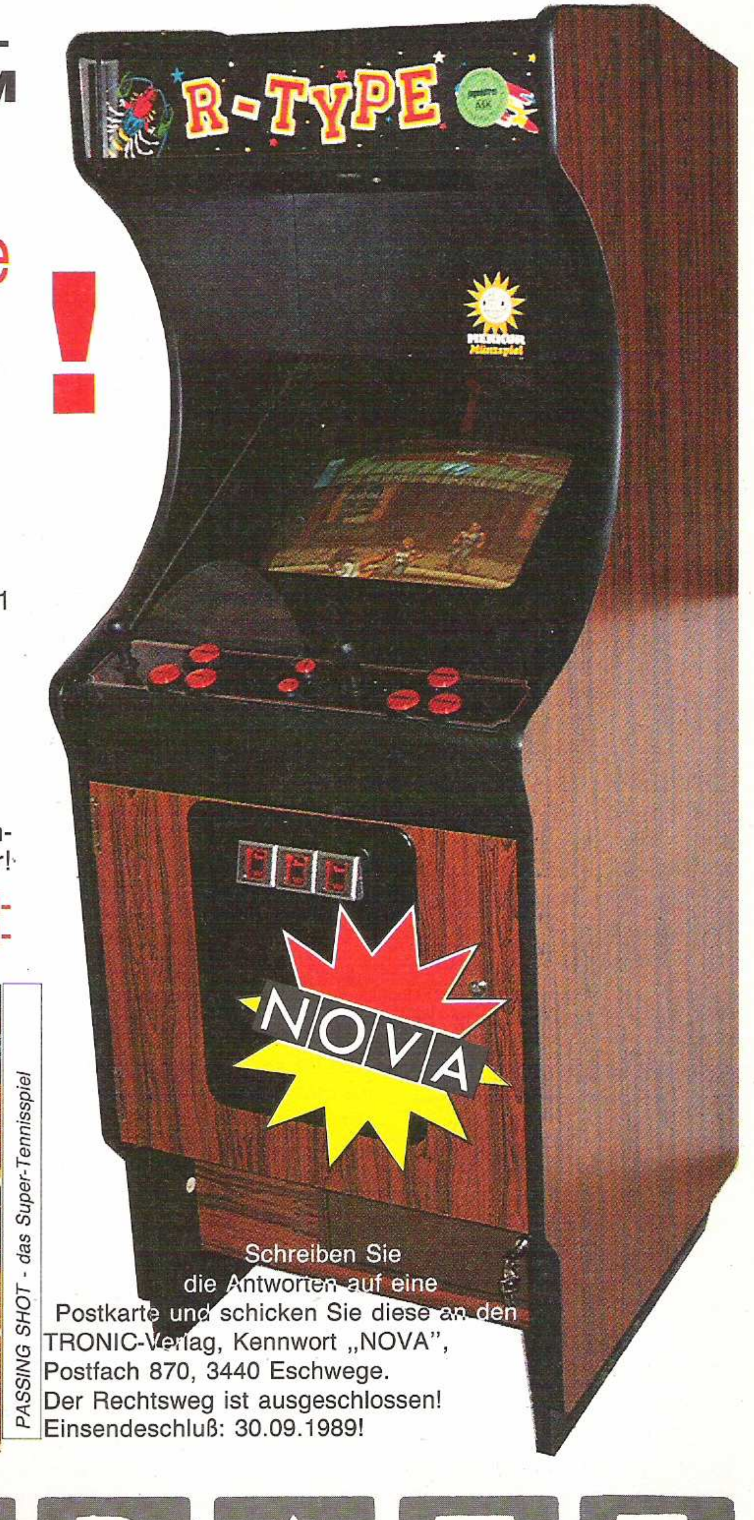
CABAL
ROBOCOP
DEVASTATORS
WONDERBOY III
TETRIS
MATCH IT
DOUBLE DRAGON II
IKARI III
TRUXTON
HARD HEAD

2) Nennen Sie Ihren persönlichen Favoriten im Heimcomputerspiel-Sektor!

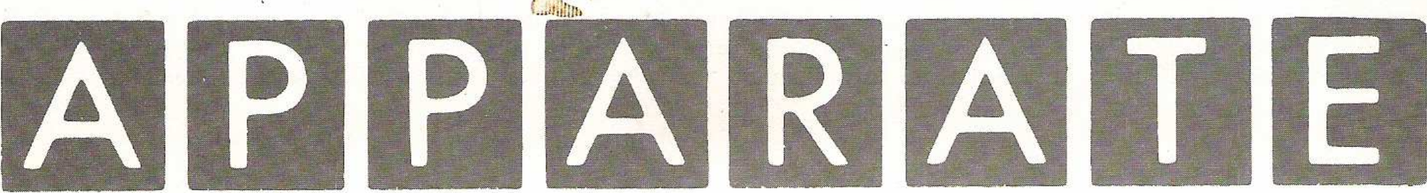
AN DER VERLOSUNG NEHMEN DIE EINSENDER TEIL, DIE BEI FRAGE NUMMER 1 RICHTIG GETIPPT HABEN!



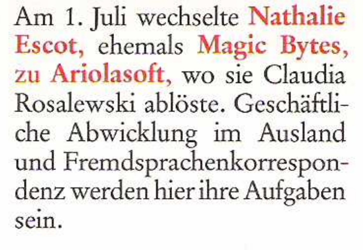
PASSING SHOT - das Super-Tennisspiel



Schreiben Sie die Antworten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an den TRONIC-Verlag, Kennwort „NOVA", Postfach 870, 3440 Eschwege.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
Einsendeschluß: 30.09.1989!

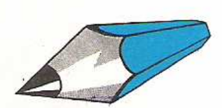


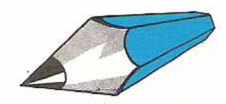
Gute Games zu günstigen Preisen. Mit dem Vertrieb von **KIXX** und **KLASSIX** will's der Frankfurter Distributor **BOMICO** möglich machen. Ausschließlich Neuauflagen erscheinen unter diesen Labels, wobei KIXX dem C-64 (Disk DM 19.95) und KLASSIX dem 16-Bit-Bereich (DM 34.95) vorbehalten ist. Bereits erhältliche Titel sind **Gauntlet, World Games, Super Cycle und Summer Games** (alle KIXX) sowie **Out Run, World Class Leaderboard, Foundations Waste, Solomon's Key** und **Street Fighter.**

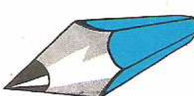


Am 1. Juli wechselte **Nathalie Escot**, ehemals **Magic Bytes**, zu **Ariolasoft**, wo sie Claudia Rosalewski ablöste. Geschäftliche Abwicklung im Ausland und Fremdsprachenkorrespondenz werden hier ihre Aufgaben sein.

Mit dem **SIERRA GUIDE II** legt die Baseler **SUNRISE GROUP** nun ihr zweites Werk für verzweifelte **SIERRA-ON-LINE**-Spieler vor. King's Quest I-IV, Police Queest I+II, Space Quest I-III, Larry I+II, Manhunter, Goldrush, The Black Cauldron und Mixed-Up Mother Goose werden hier behandelt. Wer allerdings auf der Suche nach Komplettlösungen ist, wird sie im **SIERRA GUIDE II** nicht finden; das Buch versteht sich als Lösungshilfe, die dem Spieler die schwierigsten Passagen der SIERRA-Games vereinfachen soll. Neben den Tips enthält das Buch u.a. Hintergrundmaterial zu **SIERRA ON-LINE** und weitere interessante Informationen. Die Bestelladresse: The Sunrise Group, c/o Göpfert & Dürr AG, Kleinhüningerstr. 199, CH-4057 Basel, Schweiz, Tel.: (061) 653636. Der Preis beträgt ca. DM 40.







Wer ohnehin einen Trip nach England geplant hat und zudem auf der Suche nach einem preiswerten PC ist, kann vielleicht beides miteinander verbinden. **TANDY** hat nämlich den Preis für sein Basismodell, den Tandy 1000SL, drastisch gesenkt. So sollen auch über die Sommermonate befriedigende Verkaufsergebnisse erreicht werden. Die User kann's freuen, denn sie können nun den 1000SL für unter 1.000 Mark erstehen. Bliebe da nur noch das Problem des Zolls zu lösen...

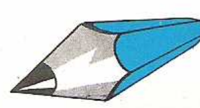
Nachdem der Strategieknüller **TETRIS** auf den Homecomputern einschlug wie eine Bombe, führt das Game inzwischen weltweit auch die Hitliste der beliebtesten Video-Games an. Ein Strategiespiel als Spielhallen-Kassenschlager – ein Erfolg, den sich **Alexej Pazhitnow und Vadim Gerasimow**, die beiden russischen Computerwissenschaftler und geistigen Väter des Programms, sicher nicht erträumt hatten. Doch, so die **IMS** (Informationsgemeinschaft Münz-Spiel), ist dies nur „ein weiterer Beweis für die steigende Nachfrage nach intelligenter, anspruchsvoller Unterhaltung im TV-Spiel-Bereich".



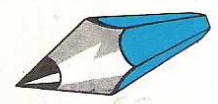


Der **ARCHIMEDES** ist tot – es lebe der **ARCHIMEDES**! Nachdem der **ACORN**-Rechner, etwas vorschnell als Computer-Nonplusultra apostrophiert, zum Hardware-Flop des Jahres '88 geworden war, soll nun ein Wiederbelebungsversuch unternommen werden. Der Grund für das vorzeitige Aus der Maschine war keinesfalls bei den technischen Qualitäten des Geräts zu suchen, sondern das schlecht entwickelte Vertriebsnetz und die mangelnde Software-Versorgung waren hierfür verantwortlich. Nun also startet die Kölner Firma **BSG** einen erneuten Versuch, dem **ARCHIMEDES** doch noch zum erhofften Durchbruch auf dem deutschen Markt zu verhelfen. Erste Kontakte wurden auf der **BBC Acorn User Show** im Londoner Alexandra Palace angeknüpft. Ob dem ARCHIMEDES hierzulande doch noch auf die Beine geholfen werden kann, werden uns die nächsten Monate zeigen.

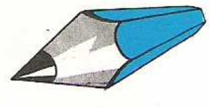




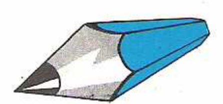
Wie schon 1988 veranstaltete **GRANDSLAM ENTERTAINMENT** auch in diesem Jahr ein Fußball-Benefizturnier, dessen Erlös diesmal dem Hillsborough Disaster Fund zugute kam. Das ursprünglich für den 3. September vorgesehene Spektakel fand nun schon am 27. August statt. Gespielt wurde auf dem Platz des Londoner Erstdivisionärs Luton Town, dem Stadion an der Kenilworth Road. Höhepunkt der Veranstaltung hätte die Partie zwischen dem **FC Liverpool** und dem **1.FC Köln** sein sollen. Die Kölner, von uns informiert, hatten bereits ihre Teilnahme angekündigt und das Spiel beim Deutschen Fußballbund (DFB) angemeldet. Leider erfuhren wir erst kurz vor dem Austragungstermin von **GRANDSLAM-Sprecher Duncan Lothian**, daß es nicht gelungen sei, den FC Liverpool zur Teilnahme zu bewegen. Und das, obwohl Torwart **Bruce Grobelaar** und **Stürmerstar Ian Rush**, wie wir erfuhren, immerhin schon eine feste Zusage gegeben hatten. Leidtragende der GRANDSLAMschen Organisationsprobleme sind eben die, für die Veranstaltung gedacht war. Trotzdem unser Dank an die Kölner, insbesondere an Pierre Littbarski und Christoph Daum für ihr persönliches Engagement.



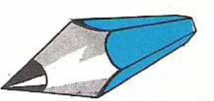
Während das Sponsorship mit dem deutschen Fußball-Rekordmeister FC Bayern München mit Ablauf der letzten Saison ausgelaufen ist, bleibt **COMMODORE** in England auch weiterhin „sportlich" aktiv. **FREE KICK** ist der Titel eines neuen Magazins, das in allen englischen Fußballstadien kostenlos erhältlich ist und von **COMMODORE** gesponsert wird. Als Gegenleistung bekommt **COMMODORE** einige Seiten der Zeitschrift zur Verfügung gestellt, auf denen allwöchentlich ein Computer-Wettbewerb stattfindet.



Wer die **Golden-Horse-Trophäe** oder einen der weiteren Preise gewinnen will, der kann noch bis zum 30. September am **FUJI**-Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmekarten gibt's im Computer- und Bürofachhandel sowie in Kaufhäusern.

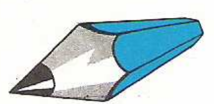
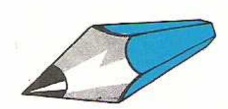


Bei Fragen rund um die PC-Engine bietet der **PC-ENGINE-CLUB Nr. 1** seine Hilfe an. Eine eigene Clubzeitschrift bringt Reviews, Tips und einiges mehr. Infos erhält man über: PC-Engine-Club Nr. 1, c/o Wolfgang Schädle, Langwiesenweg 1, 8938 Buchloe, Tel.: (08241) 2951. Wie man uns mitteilte, kann man sich bei selbiger Adresse auch über das Sega Mega Drive informieren.
Noch 'ne Clubadresse für Konsolen-User. PC-Engine-, Nintendo- und Sega-Besitzer finden Hilfe und Kontakte beim Videospielclub Cobra, Postfach 6, CH-4012 Basel, Schweiz.

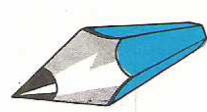


Die deutsche **SEGA**-Vertretung, schon seit einigen Monaten in der Hand von **VIRGIN GAMES** GmbH, hat sich nun auch räumlich von **ARIOLASOFT** getrennt. Die neue Adresse ist: Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (040) 2515360. Ansprechpartner ist Thomas Franzen.

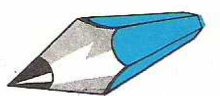
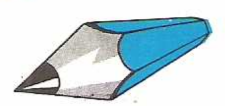
Daß das Geschäft rund um die Hard- und Software ein blühendes ist, ist allgemein bekannt. Doch 100-Millionen-Pfund-Deals sind auch hier die große Ausnahme. Ebensolchen aber haben **VIRGIN MASTERTRONIC** und Konsolen-Gigant **SEGA** miteinander abgeschlossen. Damit erwarb VIRGIN MASTERTRONIC die Exklusivrechte an den Sega-Konsolen und -Cartridges für England, Deutschland und Frankreich, befristet auf zunächst fünf Jahre. Für diesen Zeitraum hat sich VIRGIN-MASTERTRONIC-Boss Richard Branson einen Umsatz von umgerechnet über 300 Millionen Mark zum Ziel gesetzt, was bedeutet, daß in jedem Jahr allein 83.000 Sega-Konsolen, dazu natürlich jede Menge Module, in jedem der drei Länder verkauft werden müßten. Bei der Konkurrenz durch Nintendo und PC-Engine wird dies sicher keine einfache Aufgabe werden.

Die **MONTY-PYTHON**-Mannschaft – für Kenner, Fans und Cineasten Inbegriff englischen Humors – wird versoftet. **VIRGIN GAMES** hat sich die Rechte gesichert und will sich nun des Stoffs annehmen. Anlaß ist das 20jährige Bestehen der Schauspielertruppe, die mit zahlreichen Produktionen zu internationalem Ansehen gelangt ist. Mit ihrem makabren, absurden, oft hintergründigen Humor haben die MONTY-PYTHON-Darsteller im Lauf der Jahre eine riesige Fangemeinde gewonnen. Ob es VIRGIN gelingt, den Esprit dieser Schauspieler auch nur annähernd auf den Computer rüberzubringen, scheint fraglich. Schwierig wird dieses Unterfangen allemal.

Schreckensnachricht für die Grüne Insel. Per Gesetz soll in England der Verkauf von Kopierprogrammen und -modulen verboten werden. Gegenwärtig wird noch geprüft, inwieweit eine Kollision mit bereits bestehenden Gesetzen zu befürchten ist. Somit scheint die Verabschiedung noch eine Weile auf sich warten zu lassen, mit dem Inkrafttreten des Gesetzes spätestens innerhalb der nächsten Monate wird jedoch fest gerechnet. Eine Hiobsbotschaft für die User, vor allem aber natürlich auch für die Hersteller entsprechenden Zubehörs, wie etwa **ROMANTIC ROBOT**.

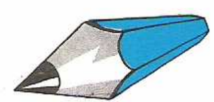



Wer sich über Computer und Software informieren will, könnte bei den folgenden Messen fündig werden, die allesamt von der **EMAP International Exhibitions Ltd.** veranstaltet werden:

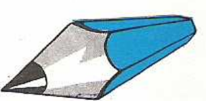
26.09. – 28.09.89	DATACOM, Business Design Centre, London
27.02. – 01.03.90	IBM '90, Birmingham
27.03. – 29.03.90	CADCAM, Birmingham
19.06. – 21.06.90	PC USER SHOW, London Great Hall, Olympia
19.06. – 21.06.90	EUROPEAN UNIX SHOW, London Olympia 2 und National Hall

Nähere Auskünfte erteilt EMAP, London, unter (0 04 41) 404 4844.

Nachdem die Bochumer Company **STARBYTE** in England mit **Entertainment International** bereits einen Vertrieb gefunden hatte, hat man nun auch in den USA Fuß gefaßt. **Centaur Software, Florida,** wird künftig alle STARBYTE-Produkte exklusiv in den Staaten vertreiben.



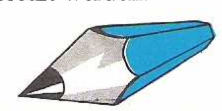
Mit dem Newcomer **TALE,** Bergheim, hat **KINGSOFT** ein neues Label unter Vertrag genommen. Das erste gemeinsam erarbeitete Spiel wird **TURN IT** heißen und eine Mahjongg-Variante sein. Zunächst wird das Game für den Amiga zum Preis von rund 50 Mark erscheinen.



Wer sich darüber wundert, daß er die **COMPUTER ON-LINE** nicht mehr an der gewohnten Stelle empfangen kann, der drehe mal an seinem Senderwahlknopf einfach ein wenig weiter. Ehemals von NDR 3 ausgestrahlt, kann die Hörfunksendung jetzt in NDR 4 empfangen werden, und das an jedem zweiten Montag eines Monats ab 9.05 Uhr. Zusätzlich wird achtwöchentlich die **REDEZEIT COMPUTER** gesendet, und zwar in diesem Jahr noch im Oktober und Dezember, jeweils 90 Minuten nach der COMPUTER ON-LINE. Experten stellen sich hier den Fragen der Hörer – mal reinhören kann sicher nicht schaden!

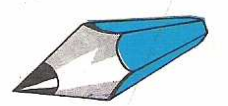



Noch im Herbst soll das neueste **INTERPLAY**-Game für den C-64 herauskommen. Zwar handelt sich hierbei um die Fortsetzung der Bard's-Tale-Reihe, dennoch aber wird das Spiel nicht Bard's Tale IV heißen. Grund: Die nun schon eine Weile zurückliegende Trennung von INTERPLAY und Lizenznehmer **ELECTRONIC ARTS,** in dessen Händen die Rechte an den ersten drei BARD'S-TALE-Games liegen. INTERPLAY's Neues soll nun also **DRAGON WARS** heißen, doch eingefleischte Fans können beruhigt werden: Alle BARD'S-TALE-Charaktere können auch hier wieder eingesetzt werden.

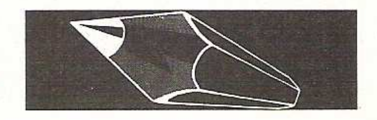


RAINBOW ARTS expandiert. Mit **Rainbow Arts** U.K. hat man im englischen Northampton eine Filiale eröffnet, in der sich zunächst einmal drei Mitarbeiter um Verkauf, Marketing und Vertrieb kümmern. Übrigens: Die Namen der Drei wurden noch nicht bekanntgegeben. Ob sich da bald eine andere Company neue Leute suchen muß?

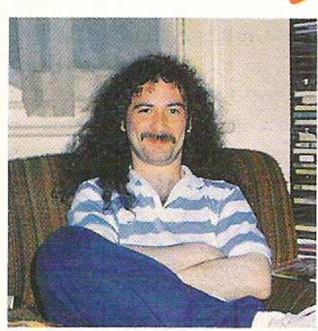
Wenn sich die derzeit kursierenden Gerüchte bestätigen, dann werden Sega, Nintendo und PC-Engine demnächst Konkurrenz bekommen. Angeblich arbeitet die englische „Soft-Family" Darling, besser als **CODEMASTER** bekannt, bereits an der Entwicklung einer neuen Konsole. Dies deshalb, weil man fest an die Zukunft der Konsolen einerseits und Cartridge- sowie CD-Games andererseits glaubt.



Aus der Not eine Tugend machte das **NATIONAL COMPUTING CENTRE,** Manchester, das unlängst ein „Anti-Hacker-Paket" veröffentlicht hat. Zum Lieferumfang gehören Software, Literatur, Infos und Overhead-Projektor-Folien. Firmen, die sich gegen Hacker wappnen wollen, müssen zwischen etwa 2.000 und 3.000 Mark auf den Tisch legen. Sicherheit hat eben ihren Preis – NCC hat das erkannt.



Der Programmierer



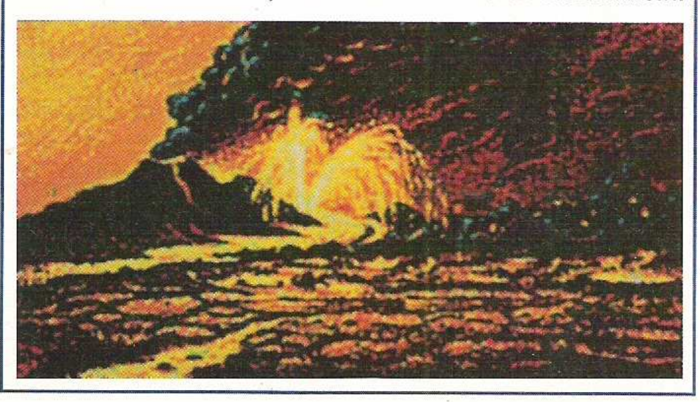
Giulio Zicci ist der Programmierer von KRISTAL. Er wurde am 30.1.1959 als Sohn eines Auslieferungsfahrers und einer Postangestellten geboren und hat im Laufe seines Lebens schon eine ganze Reihe von Tätigkeiten durchgeführt. So arbeitete er zeitweise als Milchmann, Automechaniker und Elektriker. Bevor er KRISTAL programmierte, erstellte er die Codes für Armadillo, Sweep und die Amiga-Version von Zynaps. Er hat Mike über einen Freund kennengelernt und bekam so Kontakt zu FISSIONSHIP. Als Hobbies nennt er: Fußball und Musik (Rock und Klassik). Auf die Frage, was er nicht mag, sagte er, Computer möge er nicht mehr. Am liebsten arbeite er nachts, da dann Stille herrsche. Zusammen mit Mike Haigh hat er schon wieder ein neues Projekt begonnen.

```
COPY:                  LOOP:                       DAT1:
     LEA DAT1,A0           MOVE.W (A0)+,(A1)+          BLK.B 40,0
     LEA DAT2,A1           DBF D0,LOOP             DAT2:
     MOVEQ #19,D0          RTS                         BLK.B 40,255
```

Der Grafiker



Michael Haigh hat die Grafiken zu KRISTAL erstellt. Er ist 26 Jahre alt und hat Kunst studiert, sein Vater war Musiker, seine Mutter Malerin. Er arbeitete als Layouter, nahm Auftragsarbeiten z.B. für ein Plattencover an und nutzte die Airbrushing-Methode, um Bilder auf Autos herzustellen. Er mag: Seine Lebensgefährtin Sarah, Reisen, Tiere – speziell seinen Hund Rolo, Fotografieren, surrealistische Kunst, Musik (Sting, Satie, Gilberto, Simply Red), Landschaften (englische, spanische), Architektur (Ruinen), Instrumente spielen. Was er nicht mag: Umweltverschmutzung, Tierquälerei, Ausbeutung, die momentane politische Entwicklung in England, Gewalt, Feindbilder, Kriegsspiele. Sein Tagesablauf: Etwa um 10.30 frühstücken, dann eine Stunde mit dem Hund spazierengehen. Anschließend arbeitet er kontinuierlich mindestens sechs Stunden, manchmal bis in die Nacht hinein.





Die Kristal-

Wie um alles in der Welt kommt jemand auf die Idee, aus einem Musical ein Computerspiel zu machen? Was sind das für Leute, die hinter diesem vier Disketten großen Projekt stehen? Solche und andere Fragen des Lebens, der Soft- und Hardware, des Universums und des ganzen Rests gingen mir durch den Kopf, als ich über ein Interview mit der Programmiergruppe von KRISTAL nachdachte. Al-



Story: Mit Liebe und Idealismus!

lein der Name der Gruppe, die zu Ihrem „harten Kern" vier Personen, die beiden Schreiber des Musicals, einen Programmierer und einen Grafiker zählen kann, ist schon ein verschmitztes Schmunzeln wert. FISSIONSHIP nennt sich das Team. Klingt wie „Fish and Chip", Backfisch und eine Art Pommes Frites, die es in England an fast jeder Bude zu kaufen gibt. Also, gehen wir speisen!

Als ich FISSIONSHIP in der „Fortis Green Road" in London aufsuchte, ist Rodney nicht da. Kurz zuvor hatte mich der Grafiker, Mike Haigh, an der U-Bahn-Station Highgate aufgegabelt. Mike Sutin, der Kopf der Gruppe, warnte nämlich schon im Vorfeld, daß der Weg zu FISSIONSHIP zwar nicht unbedingt weit, wohl aber schwierig zu finden sei. Doch dann war ich da und konnte neben den beiden Mikes auch Giulio Zicchi, dem Programmierer von „Kristal", ein herzliches „hello" sagen. Rodney Wyatt traf ich drei Tage später zum Interview.

Daß Kino-Filme versoftet werden, ist heutzutage gang und gäbe, getreu dem Merchandising-Motto, aus einem Thema so viel wie möglich herauszuholen. Bei FISSIONSHIP hatte diee Umsetzung des Musicals allerdings andere Hintergründe, man könnte sagen, persönlichere. Alles fing um das Jahr 1976 herum an, als Mike Sutin eines morgens seinen Freund Rodney aufsuchte und sagte: „Komm, laß uns doch mal ein Musical schreiben". Rodney hielt das für eine gute Idee, und so setzten sich die beiden zusammen und dachten über all die Dinge nach, die sie zu ihren Jugendzeiten begeistert hatten, die Robin-Hood-Filme, Karl-May-Bücher und dergleichen mehr. Und so spannen die beiden eine Musical-Idee, in der das ganze Theater ein einziges großes Raumschiff werden sollte, die Zuschauer als Mannschaft in das Stück unmittelbar einbezogen, ausgehend von der Vision, daß nur die Liebe die Menschen zueinander führen kann.

Das Musical kam nie zur Aufführung, und die Wege von Miike Sutin und Rodney Wyatt trennten sich vorübergehend. Während Mike ins Computer-Geschäft einstieg, vagabundierte Rodney in Amerika herum. In dieser Zeit fing der Gedanke, aus dem Musical ein Computerspiel zu machen, in Mike's Kopf an zu rotieren. Und je länger er das langsam verstaubende Manuskript betrachtete, um so mehr griff die Faszination der Idee, das Stück vom Medium „Bühne" auf das Medium „Bildschirm" umzuseten. Das tat er dann auch.

Zunächst rief er Mike Rodney an, der noch in Amerika herumschlunzte, teilte ihm die Idee mit und bat ihn, die „Vorgeschichte", das Handbuch, zu schreiben. Rodney brach, ebenfalls fasziniert von diesem Vorhaben, alle Zelte in Amerika ab und ging zurück nach London. „Ein einziger Alptraum" sei dann die Durchführung gewesen, denn es stellten sich im Lauf der „Produktion" etliche Probleme heraus, die man vorher nicht bedacht hatte. So mußte das Musical zunächst „umgeschrieben" werden, denn beim Bühnenstück ist der Held der Story, Dancis Frake, ja nicht ständig „im Bild". Beim Computerspiel hingegen muß er ja als vom Spieler gesteuerte Hauptfigur immer präsent sein.

Trotzdem wurde versucht, das Game-Design vom „Theater-Blickpunkt“ aus zu erstellen. „Es ist wie eine Bühne!“, sagte Rodney, und zeigte sein persönliches Engagement mit einem kurzen Aufblitzen in seinen Augen. Wie sehr sich alle Beteiligten hier „reingehängt“ haben, mit wieviel Idealismus sie an die Sache herangingen, das ist im persönlichen Gespräch sehr intensiv spürbar gewesen.

Mike Sutin erzählte, daß die Umsetzung von einem ständigen Lernprozeß begleitet gewesen sei, ein Umstand, der die Softwarefirma, die das Game vermarktet hat, nicht gerade begeisterte, da KRISTAL mit extremen Verzögerungen auf den Markt kam. Man wollte aber umbedingt die selbstgesetzten Ansprüche mit diesem Game erfüllen, „und das war vor allem ein Speicherplatzproblem“, sagte Mike. Zunächst arbeitete der Programmierer Alex Mills an KRISTAL. Er kam aber einfach nicht klar mit der Programmierung. Bis man sich entschied, die Programmierung Giulio Zicci zu übertragen, war schon ein Großteil der geplanten Entwicklungszeit verstrichen. Es war dann Giulios Problem, sich in den Programmcode hineinzufinden, den ein anderer entwickelt hat. Und wer weiß, daß Programmierer in der Regel ihren „ganz eigenen Stil“ haben, kann sich vorstellen, welche Schwierigkeiten beim Auseinanderklamüsern eines fremden Programmcodes entstehen können. So mußte Giulio viele Routinen neu schreiben und die immer wachsenden Ansprüche an das fertige Game programmtechnisch umsetzen, die verschiedenen Teile zusammenfügen, die von anderen Programmierern erstellt wurden. Z.B. programmierte John Edwards den Schwertkampf; der Parser samt Sprechblasen wurde von Adam Smith erstellt. Für Mike Haigh, dem Grafiker, mit dem Mike Sutin schon längere Zeit befreundet ist, war KRISTAL das erste Computergrafik-Projekt. Auch er spricht von einem Lernprozeß anhand dieses Programms: „Die letzte Grafik, die ich für Kristal erstellt habe, war die beste“. Er meint, daß man die Güte einer Computergrafik besser beurteilen könne als das bei „normalen“ Bildern der Fall sei, weil hier objektivere Maßstäbe angelegt werden könnten. Sagte's und zeigte auf ein Bild an der Wand: „Das da ist doch Geschmacksache“.

Die letzten drei Monate vor Veröffentlichung des Spiels seien die schlimmsten gewesen, berichtet dann Mike Sutin. Nicht nur, daß man sowieso weit über ein halbes Jahr mit der Fertigstellung in Verzug war. „Das Debuggng!“, stöhnte Mike und Giulio nickte zustimmend. „Und die



Die Sage von Kristal

Noch weit vor der Zeit, da Kree und Ma am Firmament erschienen;
in der Zeit vor Anfang der Zeit,
da der Gott des gleißenden Lichtes über die sieben Ebenen gebot,
ruhte am Grunde der aus sich selbst geborenen Ursache,
am Herzen allen Seins,
eingeschlossen in die Ruhmeshallen der Liebe, das Zeichen der kosmischen Einheit.
Ding geworden als scheinende Aura

DER KRISTAL ZU KONOS

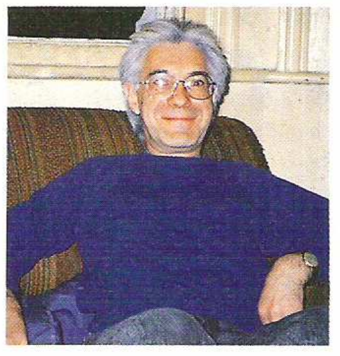
Im Kristal einten sich die Kräfte der Harmonie, und so blieb es für Ewigkeiten.
Bis Malagar, der schändliche Knecht Owees, des Namenlosen,
sich gegen das Symbol verging.
Den Zutritt erlangte er, im Bündnis mit den finstren Mächten der Schwestern
der Schwarzen Leere, zu den Ruhmeshallen der Liebe
und stahl sich mit dem Kristal hinfort.
Und so geschah es, daß die Schergen der Wirrnis Fuß faßten in den sieben Ebenen und Streit trat in der Menschen Leben.
Doch sollte Malagar, der Schändliche, niemals mehr bis zum Herrscher gelangen.
In einem Magnetsturm gefangen ging er samt seinem Schiff im Meer der Rührung verloren.
Malagar und seine Mannen gingen zugrunde, und nichts ward mehr gehört vom Kristal zu Konos.
Bis hin zum zweiten Jarz der Nein von Ma, da die Sage berichtet,
Malvalla die Gru aller Grus, habe den Kristal am Rande der Zeit entdeckt und ihn, gewiesen vom Gott des gleißenden Lichtes, in einer geheimen Kammer verborgen.
Und es steht geschrieben, daß er dort müsse liegen, bis daß derjenige, dem es gebührt, sein Versteck entdecke und ihn zurückführe zu seiner ihm anbestimmten Aufbewahrungsstätte.
Jener, sofern es ihm gelingen soll, den Kristal zu finden, muß reinen Mutes und Herzen sein, ein edler Geist,
geleitet von den Mächten der Liebe,
die ihm ein Schild sein werden gegen die Mächte der Wirrnis.

So steht es geschrieben
So wird es geschehen

Stromausfälle! Weißt Du, es war alles fertig, und wir fangen an mit diesen endlosen Tests, und plötzlich laufen die Figuren ineinander. Keiner wußte, warum! Und Giulio sitzt Tage und Nächte und sucht nach dem Fehler. Dann findet er ihn, wir testen wieder, und dann steht der Text plötzlich nicht mehr in den Sprechblasen, sondern daneben! Das sind so Momente...!", sagt Mike, und man sieht ihm an, was das für Momente gewesen sein können.
Trotz der hohen Ansprüche, die das FISSIONSHIP-Team an KRISTAL gestellt hat, ist dabei ja nicht „das größte Game aller Zeiten", herausgekommen, sondern eben „nur" ein gutes Adventure, und so fragte ich Mike, wie es zu dieser „Überbewertung" im Vorfeld der Veröffentlichung gekommen ist. Schließlich wurde die Presse regelrecht „heiß gemacht", man fieberte der Veröffentlichung des „noch nie Dagewesenen" entgegen und war dann doch etwas enttäuscht, weil's eben nicht das Nonplus-ultra war. Mit dieser Bemerkung hatte ich in ein Wespennest gestochen. „Journalisten!", sagte Mike, und erklärt, daß dieser ganze Rummel durch einen Journalisten entstanden sei. Er hätte gegenüber einem Redakteur damals gesagt, daß Kristal das beste Game in der Welt werden **könnte**, und der habe dann daraus gemacht: „ist das beste Game...". Und so kam es, daß alle Pressemitteilungen schon jubelten, als gerade die ersten Grafiken erstellt, die Programmierung gerade erst begonnen war. „Wir gehen nie wieder so früh an die Presse", zog Mike dann das Fazit – auch etwas, was man bei der Entwicklung von KRISTAL gelernt habe.
Wer denn auf den Namen FISSIONSHIP gekommen sei, wollte ich auch noch gern wissen und erntete bei meiner diesbezüglichen Frage nur Achselzucken. Das weiß keiner mehr. Wie bei so vielen Ideen stand aber auch hier ein leerer Magen Pate, denn irgendeiner wollte just in dem Moment „fish and chip" holen gehen, als man darüber nachdachte, ob man sich nicht „rubberchip" nennen wollte. So entstand FISSIONSHJP.
Nachdem wir noch ein bißchen über die fehlenden Standards bei Computersystemen und der Entwicklung der Games hin zu anspruchsvolleren, komlexeren plauderten, zeigte mir Mike Sutin dann doch noch ein paar Grafiken vom neuen Projekt, von dem er weder Spielstory noch Titel verraten wollte (siehe oben: nicht zu früh an die Presse gehen). Mit Rodney Wyatt unterhielt ich mich über die Storyline und die Philosophie, die hinter dem Musical steht und auch ins Computerspiel übertragen wurde, denn „nur wer die Wahrheit sucht, darf den Kristall von Konos sehen". Schließlich übernehmen Sie bei KRISTAL die Rolle desjenigen, der den gestohlenen Kristall, Symbol für das Herz allen Seins – die Liebe, wiederfinden soll. Doch findet den Kristall nur derjenige, dem es gebührt: Ein Wesen „reinen Mutes und Herzens, ein edler Geist, geleitet von den Mächten der Liebe". Auch die Tatsache, daß eine solche Philosophie in einem Computerspiel Niederschlag gefunden hat, zeigt, daß hinter FISSIONSHIP außergewöhnliche Köpfe stehen.
Nach langen Gesprächen über Kristalle, Idealismus, Liebe unter den Menschen und die bald erscheinende komplett deutsche Version des Computerspiels verließ ich die sympahtisch „verrückten" Leute von FISSIONSHIP. Inzwischen rotiert bei Mike Sutin schon wieder eine Idee, nämlich vom Computerspiel ausgehend, das Musical neu zu schreiben. Ich drücke allen FISSIONSHIPlern die Daumen!

MARTINA STRACK

Die Musical-Macher





Michael Sutin (links) und **Rodney Wyatt** (rechts), beides ältere Semester, die sich schon sehr lange kennen, haben zusammen das Musical geschrieben. Beide haben schon fürs Radio gearbeitet und in verschiedenen Funktionen Theater gemacht, organisiert und Storylines entwickelt. Rodney kann zudem auf soviele Tätigkeiten als Autor von Bühnen- und Theaterstücken wie auf seine musikalischen Leistungen hinweisen, daß man hier unmöglich alles aufzählen kann. Mike Sutin war zwischenzeitlich Besitzer eines Softwareladens, auch arbeitete er für die Softwarefirma Microsphere. Das Projekt KRISTAL brachte die beiden dann wieder zusammen. Rodney erstellte die KRISTAL KRONIKLES, die Geschichte für das Handbuch, und kümmerte sich um das Testen der Software und die Umsetzung der Ideen in Zusammenarbeit mit Programmierern und dem Grafiker. Mike Sutin fungiert als Kopf der FISSIONSHIP-Programmiergruppe, kümmert sich um alles Organisatorische und natürlich auch die Finanzen. Seine Wohnung ist das FISSIONSHIP-Hauptquartier.

1-8-26

ACT 1

Scene 8

SOUND EFFECTS SPACE SHIP

The interior of the Black Scorpion - Redhead's Starship. There is a second level with sliding pole, spaceship control truck and shot of stars on the screen. Redhead is at the controls. There is Errol Flynn type music coming from the controls. He speaks into a control panel

REDHEAD

Lightsail 2 degrees to port..... bring magnetic direction foils to 174 and lock in on Zapminola........Mesmereeki bring up two flagons of mindjuice.......Hookee, bring the ladies to the bridge, we don't want them sneaking off in a life pod.

(He spins round in his chair and flicks a switch. The music stops)

Oh I do like being a pirate.... it's so fomantic...

Redhead has a robot parrot on his shoulder. It has one eye- an ariel on hits head and when he talks to it the eye flashes, the ariel spins and wings flap.

REDHEAD (to the parrot)

VOICE OVER TAPE

A good day's work eh Springs?

PARROT

Wirr....wirr....click....squawk. Who's a pretty pirate...

REDHEAD

We'll stash Feydle on Zapminola and have a little drinky with the boys, then set course for Magno for a little tete-a-tete with the big nasty.

PARROT

Wirr....wirr....click.....Lotarr....Lotarr......

REDHEAD

You like that eh...... Yes Lotarr... he's going to be very happy with the Factor's daughter and her handmaiden.... brighten up his day they will. Iv'e got a feeling he will be very generous to the greatest pirate who ever sailed the seven galaxies.

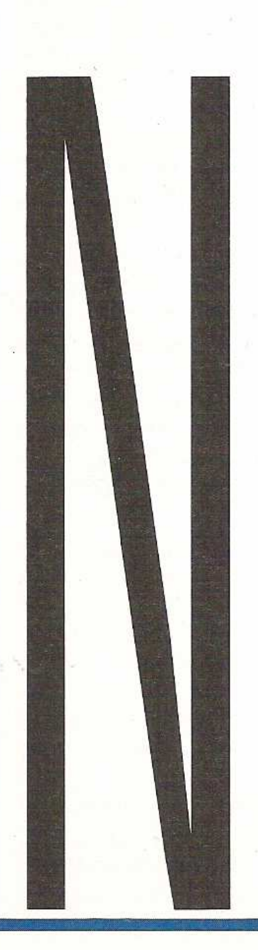
(he puffs out his chest)

PATRICIA ERZÄHLT:

AUS DEM ALLTAG EINES SOFTWARE-PRODUZENTEN



Patricia Michell ist Leiterin der Softwareentwicklung bei PALACE SOFTWARE. Mit Computerspielen kam sie zuerst 1981 in Berührung. Damals arbeitete Patricia für THORN EMI zunächst als Teilzeitsekretärin in der Softwareentwicklung, die sich ausschließlich mit Atari800-Produkten für den US-Markt beschäftigte. Der Markt und damit auch das Entwicklungsteam weiteten sich aus, und Patricia wurde Assistentin des Geschäftsführers. In dieser Position wählte sie aus Angeboten von freien Programmierern die Programme heraus, die von THORN EMI veröffentlicht wurden. 1984 wechselte sie dann zu VIRGIN GAMES, zunächst in die Programmierabteilung, wo sie wiederum eingehende Programme und Demos auf Brauchbarkeit hin beurteilte, beim Game-Design mithalf und auch ein wenig selbst programmierte. Nachdem der Marketing-Chef VIRGIN verließ, wurde Patricia in die Marketing-Abteilung versetzt. Zuerst als Marketing-Assistentin, dann als Produktmanagerin arbeitete Patricia insgesamt 4 Jahre für VIRGIN. Dann wechselte sie zu PALACE und stieg dort als Producer in der Software-Entwicklung ein. Schon immer war es ihr Wunsch, direkt in der Spiele-Entwicklung zu arbeiten. Als Producer und jetzt Leiterin der Software-Entwicklung fühlt sich Patricia bei PALACE ausgesprochen wohl: „Es ist toll in einer Firma zu arbeiten, die gute Computerspiele produziert."



ormalerweise beginne ich einen durchschnittlichen Tag bei PALACE SOFTWARE mit einem „Spaziergang" von Camden Town, wo ich wohne, nach Kings Cross in Central London. Die „malerische" Route führt mich unter Torbögen einer alten Eisenbahnstrecke hindurch. Dann nehme ich eine Abkürzung durch den Bahnhof zu unserem Büro im „Old Forge", wo ich zusammen mit Pete Stone, Matthew Tims, Evelyn Baudhuin, Carmel Ryan und Tony Burt arbeite.

Außerdem haben wir über dem Scala Cinema ein *in-house-team* von Programmierern und Grafikern, zu denen Gary Thompsons, Sean Pearce, Dan Malone, Jo Walker und Phil Thornton gehören, sowie einzelne Programmierer und Programmierteams, die in allen Teilen Englands verstreut sind. Dazu gehören Richard Leinfellner, der Technische Leiter

mit Sitz in Brighton, Steve Brown und Richard Joseph. Letzterer ist verantwortlich für die Sounds in allen Palace-Produkten. Nicht zu vergessen Gary Carr, Chris Stangroom, Andy Wilson, Steve Webb, Dave Chapman, Zippo Games, DSC, Lothlorien Ltd., die schon auf eine Reihe erfolgreicher Programme zurückblicken können.

Wir haben im Augenblick 11 Programme in unterschiedlichen Entwicklungsstadien. Die meisten werden auf mehreren Systemen produziert. Palace hat ja bisher nur ein oder zwei Games pro Jahr herausgebracht. Um zu expandieren, werden wir aber in Zukunft mehr Programme veröffentlichen.

Mein Job dabei ist es, die Arbeit der Programmierer, Grafiker und Games-Designer zu koordinieren und sicherzustellen, daß jeder zu jeder Zeit weiß, was wann zu tun ist. Bei so vielen Projekten, die zu betreuen sind, muß man schon höllisch aufpassen, daß man sich nicht verzettelt. Da bei Palace aber gute Leute arbeiten, kriegen wir's mit etwas Glück immer hin.

Um 10 Uhr morgens beginnt das Herzstück von Palace im „Old Forge" aktiv zu werden. Mit einer frisch aufgebrühten Tasse Tee fange ich den Tag mit dem Studieren einer Liste an, die ich gestern abend zusammengestellt habe. Darauf befinden sich stolze 22 unerledigte Dinge. Dazu gehört z.B. das Erstellen von Master-Disketten für das ausländische Kopierstudio, das die Games-Disketten für uns kopiert. Außerdem muß ich einigen Programmierern erzählen, welche Fehler beim Zwischentest ihrer Programme aufgetreten sind. Die werden sich selbstverständlich wahnsinnig freuen! Nett sind auch Gespräche mit bekannten Hardware-Herstellern über die Zuverlässigkeit ihrer Produkte.

Wie dem auch sei - die wichtigsten Dinge zuerst! Jeden Tag gibt es zwei oder drei nahezu lebenswichtige Telefongespräche mit Programmierern oder Grafikern. Meistens geht's dabei um Programme, die kurz vor der Fertigstellung stehen. Im Moment befindet sich **Barbarian II** für Amiga in der Endphase. Dafür wurde ein neues Sound-Utility geschrieben. Die Musikstücke und Effekte wurden erstellt und sind bereits ins Spiel eingepaßt worden, aber ein letzter Fehler im Soundprogramm kappt manche Soundeffekte. Nach einem kurzen Gespräch erklärt sich der Programmierer bereit, über das Wochenende zu arbeiten und den Fehler zu suchen.

Jetzt rufe ich Richard Leinfellner an. Wir telefonieren fast jeden Tag, und wenn's ein schlechter Tag ist, meistens etwas länger. Ich erzähle ihm, was es Neues gibt. Normalerweise kommt er einmal die Woche vorbei. Wir vereinbaren einen Termin für ein Gespräch über **Barbarian III**. Außerdem müssen ja auch noch Fotos von ihm für den ASM-Artikel gemacht werden.

Eben ist die Post angekommen. Ich sortiere das Altpapier aus und lege es unter „Ablage P" ab. Bei den Briefen befindet sich auch das Schreiben eines hoffnungsvollen Programmierers, der das mitgeschickte Game gern bei uns veröffentlichen würde. Ich gebe die Diskette weiter an Tony, unseren technischen Assistenten, der sich das Programm mal ansehen soll. Eine weitere Diskette, hoffentlich die Master-Disk von Barbarian II für PC, ist angekommen. Ich gebe sie ebenfalls Tony zum Überprüfen. Wenn sie in Ordnung ist, soll er gleich Backups ziehen.

Inzwischen spielt das Telefon verrückt. Ich kriege eine Menge Anrufe von Leuten, die für uns arbeiten, Leuten, die gerne für uns arbeiten möchten und Leuten, die eines unserer Programme gekauft haben und irgendein technisches Problem damit haben. Weil wir hier nur zu fünft sind, müssen wir alle bei der Beantwortung solcher Anfragen ran. Ich brauch' jetzt noch 'n Tee, glaub' ich.

Die Firma, die die Games für uns dupliziert, hat Vorproduktions-Kopien vom **Shoot 'em up Construction Kit** auf dem Amiga geschickt. Wir testen diese gründlich, bevor in großen Massen dupliziert wird. Außerdem will Pete Stone ein paar Exemplare zum Testen an die Presse verschicken. Also, noch ein Job für Tony!

Nun steht eine Besprechung mit Gary und Phil, Programmierer und Designer des geplanten Astounding Astral Adventure, auf dem Plan. Matthew und ich setzten uns mit den beiden zusammen und gehen das Game-Design nochmal komplett durch. Ich werde nächste Woche nochmal eine Besprechung mit dem Programmierer, dem Games-Designer und einem der Grafiker (Dan) haben, um einen detaillierten Arbeitsplan aufzustellen. Schon jetzt bin ich auf „AAA" neugierig, kann es kaum erwarten, das Ding probezuspielen.

Später als üblich komme ich endlich dazu, ein großes Stück Baguette mit Roastbeef und Salat zu essen, das mir ein netter Kollege vom Sandwich-Büdchen nebenan mitgebracht hat. Zwei von unseren Testspielern kommen herein, um Barbarian II (Amiga) und Castle Warrior (ST), die nächste Veröffentlichung unter dem Delphine-Label, zu testen.

In der Zwischenzeit erledige ich noch ein paar Anrufe, um den Fortgang der Arbeiten an **Monster Museum** zu checken. Immerhin vier Versionen werden davon programmiert. Im Moment sind wir an dem Punkt, wo das Gameplay überprüft wird. Letzte Woche habe ich zwei Stunden lang mit unseren Testspielern geackert, die mir ihre Meinungen und Vorschläge zu dem Game, soweit wie es jetzt programmiert ist, mitgeteilt haben. Ich gebe das Ganze weiter an die Leute, die an den einzelnen Versionen arbeiten. Danach rufe ich Jo und Sean an. Die beiden arbeiten an **Complex**. Jo ist im großen und ganzen fertig mit den Grafiken und arbeitet nun noch an den Details. Sean hat noch nicht mit der Programmierung begonnen, weil er gerade das ST-Sound-Utility für Monster Museum überarbeitet. Wenn er damit fertig ist, will er die Amiga-Version anfangen. Es wird Zeit, die Gestaltung des Spiels nochmal gemeinsam durchzugehen. Wir verabreden einen Termin.

Nun gehe ich mal gucken, was unsere Testspieler machen. Die beiden haben inzwischen eine Liste möglicher Fehler zusammengestellt. Wir gehen sie gemeinsam Punkt für Punkt durch, ich schreibe mir auf, was ich den Programmierern weiterleite. Nicht nur die „Fehlersuche", auch die Überprüfung der Spielbarkeit ist Aufgabe unserer Testspieler. Ein Game darf weder zu einfach sein, noch so schwierig, daß man es nicht komplettieren könnte. Die Tester sind übrigens meist Schüler und begeisterte Spielefreaks. Für uns ist es sehr wichtig, was diese Testspieler zu unseren Games sagen.

Gegen 18 Uhr, wenn's langsam ruhiger wird, schreibe ich noch ein, zwei Briefe oder Faxe. Jetzt erledige ich auch nötige Anrufe in die USA und mache noch ein paar Uploads mit den neuesten Spiele-Versionen in unser „Bulletin Board", das in Richard's Büro installiert ist. Darauf haben nur Leute Zugriff, mit denen Palace Software zusammenarbeitet. Da die Programmierer über das ganze Land verteilt sind, bietet dieses Bulletin Board eine gute Möglichkeit, Files für die einzelnen Mitarbeiter zu hinterlassen. Auch die Files für Epyx, die in den USA einige Games von Palace veröffentlichen, schicke ich auf diese Weise über den Atlantik.

Was ich am Ende dieses und eines jeden Tages bei Palace mache? Raten Sie mal! Mit der letzten Tasse Tee vor mir schreibe ich eine neue „zu erledigen"-Liste für den nächsten Tag. Ich bin froh, daß ich heute doch einiges erreicht habe: Auf der Liste für morgen stehen nur noch 15 Punkte...

Patricia Michell
Martina Strack

"ZU ALLEN ZEITEN WURDE GESPIELT..."



Die deutsche Münz-und Automatenspielbranche ist und bleibt ständiger Anlaß öffentlicher Diskussion. Die Vorwürfe erstrecken sich von der optischen Verschandelung ganzer Innenstadtbereiche durch das Errichten von Spielhallen bis zur Gefährdung der Jugend durch zunehmende Brutalität auf TV-Spielen und wachsende Exzessivität an den Münzspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit. Vom „Trading-Down-Effekt", einer ballungsbedingten Veränderung in der Struktur eines Gebietes, ist die Rede. Die Spielhalle wird zur „Hölle" deklariert, welche zur Steigerungsrate der Kriminalität einen erheblichen Beitrag leiste. Während die INFORMATIONSGEMEINSCHAFT MÜNZSPIEL GmbH, Bonn (IMS), von einer steigenden Nachfrage nach „intelligenter und anspruchsvoller" zeitgemäßer Unterhal-

Von Frühjahr bis Sommer erstreckten sich die Seminare der IMS in Bremen und München, zu denen auch die ASM-Redaktion eingeladen war. Nobelhotels, gutes Essen, Themenvielfalt - so die äußere „Verpackung" der Wochenendseminare. Referenten waren **Professor Dr. Leo Baumanns** , Leiter des Instituts für angewandte Sozialpsychologie in Amsterdam, Düsseldorf und Meerbusch mit dem Thema *„Revitalisierung der Innenstädte"*, **Dr. Christoph v. Quast** vom Institut für psychologische Forschung und Beratung in München mit seiner Analyse der *„Heilungsmöglichkeiten für exzessive Spieler"* , **Polizeipräsident a.D. Klaus Hübner** aus Berlin zu *„Automatenspiel und Kriminalität"*, sowie der IMS-Mitarbeiter **Friedrich K. Struckmeier** zum 100jährigen Jubiläum der Münzautomaten.

Heinz Warneke, Geschäftsführer der IMS, rechtfertigt während seiner kurzen Einführung in die Thematik das Bedürfnis nach elektronisch entwickelten Spielgeräten anhand des automatisierten und elektronischen Zeitalters. Das Spielen sei ein elementares Grundbedürfnis des Menschen, und nur allzu natürlich sei die proportionale Elektronisierung auf dem Spielesektor zur Entwicklung in anderen Bereichen.

Fotos: IMS

IMS verteidigt ihr Image vor der Öffentlichkeit

tung für die Spielhalle spricht, versuchen Bund und Länder, mit steuerlichen Maßnahmen sowie bau- und ordnungsrechtlichen Rahmenbedingungen eine „Eindämmung der Spielhallenflut" zu erzielen.

Aufgrund der heftigen öffentlichen Diskussionen um diese Art von Vergnügungsstätten beklagt die Automatenwirtschaft zunehmend rückläufige Umsätze, nicht zuletzt durch entstandenen Imageverlust. Mit erhobenem Zeigefinger verweist die IMS in diesem Zusammenhang auf staatliche Einrichtungen und ihre jedermann zugänglichen Dependancen, auf Glücks- und Lotteriespiele, welche aus der Diskussion ausgeschlossen bleiben. Mit Journalistenseminaren versucht die Branche nun, ihr verlorenes Ansehen im Bereich der Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit ein wenig wettzumachen...

Nicht zu vergessen sei auch die Tatsache, daß die Münzspielwirtschaft mit ihren drei Branchenstufen (*Verband der Deutschen Automaten-Industrie e.V. VDAI, Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V. DAGV* und *Zentralorganisation der Automatenunternehmer e.V. ZOA*) über 35.000 Arbeitsplätze zur Verfügung stellt, und indirekt weiteren 30.000 Menschen innerhalb der Gaststätten- und Zuliefererindustrie Arbeitsplätze bietet.

Warneke sucht die Ursache für den Rückgang des Investitionsverhaltens und damit die Überalterung vieler Spielgeräte seit 1988 zum einen in der Unsicherheit, die aus der Diskussion in der Öffentlichkeit entsteht, zum anderen in der Novellierung des Jugendschutzgesetzes, wonach die unkontrollierte Aufstellung von TV-Spielgeräten an für Jugendliche zugänglichen Plätzen nicht mehr gestattet ist. Ein weiterer möglicher Punkt für den Rückgang der in der Gastronomie aufgestellten Geräte sei die in verschiedenen Bundesländern eingeführte Vergnügungssteuer.

Spielhalle als Wegbereiter zur Kriminalität ?

Zum Vorwurf der Gefährdung Jugendlicher in der Spielhalle kontern Warneke und Polizei-

(Historische Spielautomaten)

präsident a.D. Hübner mit dem Jugendschutzgesetz, welches den Aufenthalt in der Spielhalle erst ab 18 Jahren erlaubt. Schon im eigenen Interesse halten sich die Betreiber laut der beiden Referenten an die Gesetzgebung, da vorsätzliche Verstöße empfindliche Ordnungsstrafen bis zur Schließung der Spielhalle nach sich ziehen können.
Die Behauptung, das Automatenspiel führe zu Beschaffungskriminalität, weiß Hübner zu dementieren: Seinen Ausführungen zufolge sei das Wort „Beschaffungskriminalität" lediglich ein Modewort ohne präzisen Aussagewert. Bislang gebe es weder wissenschaftlich noch kriminalistisch den Nachweis für einen Zusammenhang zwischen Spielen und kriminellen Delikten. Hübner führt in seinem zweiteiligen Vortrag vielmehr die Spielhalle als „Opfer" der Kriminalität auf und stellt in diesem Zusammenhang Sicherheitseinrichtungen und geeignete Maßnahmen zur Prävention vor. Tenor seiner Ausführungen: Kriminalität, ausgelöst durch Automatenspiel, bzw. „Spielsucht" wird höchstens aufgrund der objektiven Unbeweisbarkeit als Schutzmaßnahme der Täter zum Zwecke der Strafmilderung angewendet.
Nicht geäußert hat sich der Ex-Polizeipräsident zu der sicherlich interessanten Frage, inwieweit ein Zusammenhang zwischen der visuellen Gewalt auf TV-Spielgeräten und der Nachahmung bei Spielhallenbesuchern besteht. Dafür präsentiert Hübner ein ganzes Motivbündel, wie er es nennt, welches das relativ schlechte Image der Automatenbranche erklärt: Abneigende Haltung zum Computerzeitalter und Negativeinstellung zur Unterhaltungselektronik, gewissermaßen eine Art Konservativismus, sowie die Verärgerung vieler Eltern über diese Form der Freizeiteinrichtung, weil ihre Spößlinge dort relativ viel Geld „verspielen".

Mit der Frage nach der sogenannten Spielsucht und dem „exzessiven Spiel" beschäftigt sich der Münchner Dipl.-Psychologe Dr. Christoph v. Quast (siehe auch Bericht *„Von „Abstinenzfolgen" und Neurosen"*).
Mit seinem Referat hegt v. Quast Zweifel an so mancher sogenannten „Diskussionsgrundlage", indem er auf die mangelnde Sachkenntnis vieler Spielhallenkritiker hinweist. Anhand seiner langjährigen Forschungsanalysen in Kreisen aktueller Viel- oder Häufigspieler versucht er, die These vom Unterhaltungsgerät (mit Geldgewinnmöglichkeit)

Spielen bis zum Exzess ?

als Wegbereiter einer „Spielsucht", in der bestehenden Form abzuschwächen. Weiterführend weist v. Quast auf seine These hin, welche die Ursachen des „Problemspielers" in seinem eigenen persönlichen Umfeld zu finden weiß. In Bezug auf die Selbsthilfegruppen übt er heftige Kritik an den autonom Tätigen, da er diesen nur wenig Erfolg zugesteht. Fachgerechte therapeutische Behandlung einzelner „Problemspieler" hingegen führe durch gezieltes Eingehen auf spezifische Symptome eher zu einer Normalisierung des Spielverhaltens.

Stadtkern-Revitalisierung durch Vergnügungsstätten

Die Frage nach infrastrukturellen Fehlentwicklungen durch den Spielhallen-Boom mit einhergehenden Niveauverschlechterungen und Verdrängungswettbewerben innerhalb der Innenstädte fällt in den Wirkungsbereich von Prof. Dr. Leo Baumanns. Eine komplexe Einführung in die geschichtliche Entwicklung der Städtestrukturen läßt vier Richtungswechsel in den letzten Jahrzehnten erkennen. Handelsinteressen führten in der Vergangenheit zur Zentralisierung vieler innerstädtischer Institutionen, so Baumanns. Banken, Handelsgebäude und Verwaltungseinrichtungen machten sich in den Kernlagen der Städte breit, der Ladenschluß ließ diese Bezirke dann verwaisen.
Das „urbane Leben" spielte sich allein auf der geschäftlichen Basis ab. Noch nicht lange her sei nach Baumanns Meinung der kommunalpolitische Versuch, die Innenstädte durch Vergnügungseinrichtungen wieder attraktiv zu machen und somit neu zu beleben. Die Spielhalle trage ihren Beitrag dazu bei, auch wenn die ersten Vergnügungsstätten wie Pilze aus dem Boden schossen und an Waschsalonketten oder Fitnesscenter erinnerten. Heute sei man nun soweit gediehen, daß die neu entstehenden Spielhallen in das vorhandene Stadtbild integriert werden, damit das Argument der Fassadenproblematik aus dem Weg geräumt sei.
Nach Baumanns erfahre die Stadt als Biotop keine „Ballung" von Spielhallen. Es gebe für den Ausdruck „Ballung" einfach keine objektivierbaren Maßstäbe. Eine sogenannte Ballung auf engem Raum wäre weder städtebaulich noch in Bezug auf die Vielfalt im Freizeitangebot zu vertreten. Vielmehr trete eine Massierung nur dort auf, wo auch berechtigte Nachfrage herrsche für das Freizeitangebot „Spielhalle". Baumanns sieht die Existenz der Spielhallen als positiven Beitrag zur Revitalisierung der Innenstadtbereiche. Viele Thesen und Anti-Thesen gibt's also zum Thema „Spielhalle" und „Münzspiel", viele Knack- und Angelpunkte, mit denen die IMS zu kämpfen hat und gegen die sie sich verteidigen muß. Imagepflege muß sein, gerade bei solch umstrittenen Einrichtungen, die von der kritischen Bevölkerung sehr hart angepackt werden. Was ein Seminar allerdings bringt, welches sich nur dem „Pro" annimmt, ist schwer zu sagen, bestimmt jedoch nicht gerade den gewünschten Erfolg, aller Kritik ein Ende zu bereiten. Vielleicht sollte man sich doch eingestehen, daß auch eine Spielhalle für labile Charaktere eine potentielle Gefahr darstellen kann, wenn auch viele Menschen in Maßen und dann nur „just for fun" dieses Freizeitangebot nutzen. Allzuviel ist eben immer ungesund, oder ?

Matthias Siegk

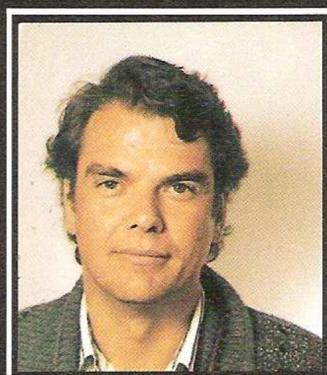


Französisches Dreiwalzen-Spielgerät aus den 30ern. Das Gehäuse ist ganz aus Holz gefertigt.
Foto: IMS

Von „Abstinenzfolgen" & Neurosen:

v. Quast über "exzessives Spielen"

Im Rahmen eines Journalistenseminars der *Informationsgemeinschaft Münz-Spiel GmbH (IMS)* in Bonn referierte der Münchner Dipl. Psych. Dr. phil. Christoph v. Quast vom Institut für psychologische Forschung und Beratung in München zur Problematik des exzessiven Spielens. v. Quast beschäftigte sich während seiner Zeit an der psychologischen Abteilung des Max-Planck-Instituts für Psychatrie in München mit der Frage, was denn beim Spielen aus psychologischer Sicht mit dem Menschen passiert. In seinem Vortrag bei der IMS beschäftigte sich v. Quast mit der Frage, ob Spielautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit als Wegbereiter einer „Spielsucht" anzusehen sind, oder ob sogenannte „Problemspieler" eher entgleiste Neurotiker sind, wenn sie sich bis zum Exzeß in der Spielhalle verausgaben.



Dr. Christoph v. Quast, München

Schon vor etwa sechs Jahren berichtete das Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* von runden 500.000 (sucht-)gefährdeten Spielern im Bereich der deutschen Spielhallenszene. Eine sich anschließende Studie des Diplompsychologen Dr. Gerhard Bühringer, München, ermittelte dagegen nur 80.000 „Häufigspieler", von denen sich 26 Prozent subjektiv durch das Spielen an Geldspielautomaten belastet fühlen. Dr. Christoph v. Quast führte diese Studie noch weiter und filtert aus der spielenden Gesellschaft nur noch 32.000 sogenannte „Vielspieler" heraus, von denen sich ganze zehn Prozent durch ihr Spielen psychisch belastet fühlen, also etwas über 3.000 Personen. Dennoch fand v. Quast heraus, daß ein Drittel der gesamten erwachsenen Bevölkerung mindestens einmal im Leben an einem Geldspielgerät gespielt hat.
Trotz dieses, bis aufs Minimum reduzierten Kreises gefährdeter Spieler stellt sich v. Quast die Frage, ob denn „strukturelle Eigenschaften des Geldspielgerätes als Auslöser für pathologisches Verhalten beim Spieler" verantwortlich gemacht werden können, kurz: ob das Automatenspiel zu krankhaftem Verhalten, sprich „Sucht" führen kann.
In diesem Zusammenhang entstanden seine Untersuchungen innerhalb verschiedener Selbsthilfegruppen, teils autonomer, teils therapeutisch angeleiteter Art. Laut v. Quast gibt es in Deutschland zur Zeit 55 Spieler-Selbsthilfegruppen, 26 davon arbeiten nach dem Vorbild der „Anonymen Alkoholiker", doch nur 33 Prozent aller Selbsthilfegruppen unter fachlicher Anleitung. Eine Befragung von 180 Gruppenmitgliedern hat ergeben, daß ein durchschnittliches Alter krankhafter Spieler von etwa 31 Jahren vorliegt. 29,4 Prozent der Befragten befinden sich schon länger als ein Jahr bei einer solchen Gruppe, der durchschnittlich verspielte Anteil am monatlichen Nettoeinkommen beläuft sich etwa auf 67 Prozent. Die spielbedingten Schulden liegen oft bei 27.000 Mark und höher.
Unter derartigen Vorraussetzungen sollte sich zwangsläufig die Frage stellen, ob der Geldspielautomat mit Gewinnmöglichkeit eine potentielle Gefahr für unkontrolliert krankhafte Auswüchse beim Spielverhalten darstellt, oder ob „Problemspielen" lediglich als „neurotische Entgleisung" derjenigen zu verstehen ist, die „nicht nur mit dem Spielen Probleme haben", wie es v. Quast auszudrücken pflegt. Dieser übt vielmehr Kritik an den autonomen Selbsthilfegruppen und hegt starke Zweifel an deren Qualifikation und Nutzen, da die Selbsthilfe durch ungewollte „theoretische Induzierung" und „Suggestion" eine sozusagen eingeredete Abhängigkeit und damit einhergehende Entzugserscheinungen, welche sich durch „Zittern" und „Schwitzen" ausdrücken, vortäuschen. Laut v. Quast können keine Entzugserscheinungen auftreten, da der exzessive Spieler keiner Sucht unterliegt. Er orientiert sich vielmehr an der Basis eines Neurosemodells des Hamburger Psychologen Dr. Iver Hand.
Dieses Modell gesteht dem Problemspieler in der Selbsthilfegruppe lediglich gewisse „Abstinenzfolgen" zu, die aus neurotischer Depression resultieren können. Derartige Depressionen seien zumeist seelischer Natur, beispielsweise hervorgerufen durch Partnerschaftskonflikte, oder ähnliches. Der Schritt zum exzessiven Spielen sei lediglich eine Symptomverschiebung, deren Ursprung jedoch nicht in der Spielhalle zu finden sei. v. Quast verurteilt die totale Abstinenz als einziges Therapieziel, da auf diese Weise neurotische Störungen unentdeckt bleiben können.
Statt einer derartigen Therapie fordert v. Quast die Anwendung des Neurosemodells, die dem Betroffenen auch praktische Hilfen in persönlichen Lebensfragen wie Arbeitslosigkeit, finanziellen Schwierigkeiten,... anbiete. Dazu werden „Problemspieler" im Rahmen einer Art „Spielertypologie" von anderen Spielertypen abgegrenzt. In einer Publikation zum Thema „Exzessives Spielen" äußert sich v. Quast zu seiner Vorgehensweise wie folgt:
„...Außerdem haben wir soziodemographische Daten erhoben, die Spielintensität dokumentiert und Fragen zur Erfassung von Persönlichkeitsdispositionen, zur Risikobereitschaft und zur Reizsuche gestellt. Methodisch haben wir alle Fragebogen faktorenanalysiert, um zur Datenreduktion relevante und aussagekräftige Hauptkomponenten herauszufinden. Schließlich haben wir eine Korrelationsanalyse vorgenommen, um beispielsweise zu sehen, ob ganz bestimmte Motive vor dem Spielen eng mit Verhaltensweisen während des Spiels und danach zusammenhängen..."
Alles klar? Na klar! Eine Fragebogenanalyse bei unterschiedlichen Spielertypen hat also die Zusammenhänge zwischen Ereignissen im Vorfeld und Verhaltensmerkmalen während des Spielens herauskristallisiert, um Einblick in die Motive der einzelnen Spielertypen zu bekommen. Bleibt nur die Frage, ob für den Vielspieler die Einstufung in eine der v. Quast'schen Spielertypologien mehr Nutzen bringt, als der Versuch, eine begonnene Therapie mit der Hoffnung auf vollkommene Abstinenz konsequent durchzuhalten.

mats

In meinen schlaflosen Nächten...

...entstehen die besten Spacerat-Comics

Am 7.7.1965 erblickte ein Mensch das Licht der Welt. Das ist, für sich genommen, nichts Ungewöhnliches -ungewöhnlich ist jedoch sein kreatives Talent, das die ASM-Leserschaft wiederholt in Form einer kleinen, ziemlich fiesen Ratte heimsucht. Die Rede ist vom Schöpfer der „Spacerat": Mathias Neumann. Beschäftigt man sich etwas näher mit Mathias, so kommt man nicht umhin, das ganze DAEMOCONIA-Art-Studio-Team vorzustellen. Denn das Triumvirat zeichnet meist zusammen für die Entwicklung und Durchführung verschiedener Ideen verantwortlich. Und so kommt es auch, daß die „Spacerat"-Comics von der Idee bis zur endgültigen Ausführung auch den kritischen Blicken von Frank Silberling und Thomas Fischer standhalten müssen.



Samstagmittag: Ich setze mich in meinen Wagen und brause nach Heusenstamm bei Frankfurt. 16 Uhr: Mathias Neumann erwartet mich bei sich zuhause. Hinter ihm liegt eine Nachtschicht als Spritzlackierer, ein „Scheiß-Job", wie er mir anschließend erzählt. Außerdem hätte er gedacht, ich käme jetzt mit weiß-der-Geier-was für 'ner Tonband-Ausrüstung vorbei. Er guckt neugierig auf den Stapel weißen Papiers, den ich vor mir ausbreite.

Als ich sein Zimmer betreten hatte, fiel mir sofort ein Synthesizer ins Auge, vor dem laufenden Fernseher steht ein verwaister C-64 und auf dem Bücherregal stapeln sich Werke von Asimov und Stephen King. Kein Wunder also, daß Mathias als Hobbies neben Musik machen/hören, Computer-Spiele und Programmieren auch Lesen angibt. Außerdem tanzt er gern, liebt Insider-Discos, spielt Frisbee und Rollenspiele und benutzt als Verkehrsmittel das Fahrrad.

Seine künstlerischen Ambitionen hat er wohl irgendwo von seinem Vater abbekommen, erzählt Mathias, der ebenfalls Comics zeichnete und zudem als Schlagzeuger tätig war. Nach der Schule hat Mathias zunächst mal eine Lehre als Maler und Lackierer absolviert. Danach folgten verschiedene Jobs, u.a. als Plattenverkäufer und Discjockey. Schon wärend seiner Schulzeit zeichnete Mathias verschiedene Science-Fiction- und Underground-Comics, die er zusammen mit Frank Silberling in Heftchenform auf dem Schulhof losschlug. Sein erstes Filmprojekt führte er mit ca. 12 Jahren mittels einer Super-Acht-Kamera durch. „Ich hatte mich damals geärgert, daß der zweite Teil von „Krieg der Sterne" so lange auf sich warten ließ. Da habe ich die Fortsetzung eben selbst gedreht", sagt Mathias lakonisch und fügt lachend hinzu, daß er damals die Nachbarskinder in Unterhosen habe antreten lassen: „Das waren die Sturmtruppen".

Dann erklärte er mir, wieviel die "Kameraführung" bei Film und Comic miteinander zu tun haben. Die künstlerischen Interessen der Mitglieder vom DAEMOCONIA ART



STUDIO beschränken sich nämlich nicht nur aufs Comic-Zeichnen.

Nein, man hat auch zusammen schon Rollenspielbücher geschrieben und Filmprojekte entwickelt. Wenige Minuten später liegen schon eine Reihe von Storyboards, Scribbles und „gesammelte Ideen" vor mir. Die Spacerat existiere schon länger, erklärt mir Mathias dann. Und wie wahr - ich finde sie des öfteren in verschiedenen anderen Projekten wieder.



„Damals war sie aber einfach nur eine Ratte, noch nicht die Spacerat", meint Mathias.

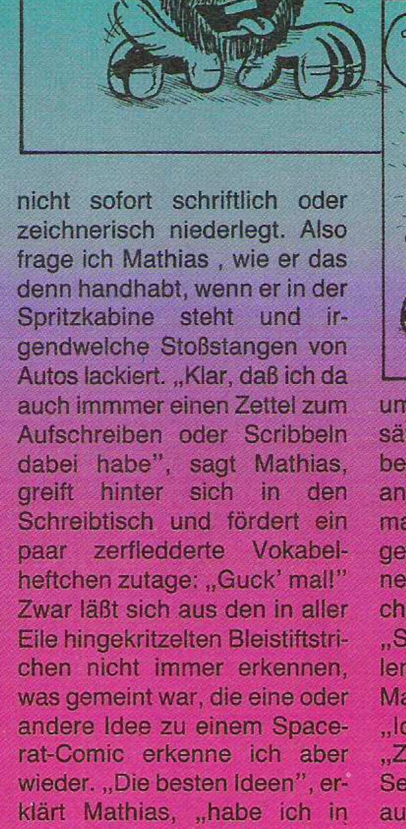
„Die Ratte ist sozusagen mein Maskottchen. Ich habe sie ständig gekritzelt - besonders zur Erheiterung der Mädchen ...". Das will ich nun genauer wissen, und Mathias erklärt mir bereitwillig, daß so eine Rattenzeichnung meist die Reaktion „oh wie süß!" hervorrief. „Der Abend war damit meist gerettet", schmunzelt er.

Weil Mathias sich zwischen-



durch vorwiegend mit Buchillustrationen beschäftigt hat, gammelte die Ratte dann eher so vor sich hin, bis er sich irgendwann dann mal sagte: Jetzt mach doch mal was mit dieser Ratte! Außerdem kam hinzu, daß ihm der Donald-Bug-Comic in der ASM nicht besonders gut gefallen hat. Deshalb hat er seiner Ratte neues Leben eingehaucht, und sie kurzerhand der ASM-Redaktion vorgestellt.

Über Lob von den Lesern freut sich Mathias natürlich, der sich beeilt zu versichern, daß er ein großer Fan der ASM sei.



Schließlich braucht Mathias bzw. das immer involvierte Daemoconia-Team etwa 10 Tage von der Idee bis zum fertigen Farb-Comic. Er erklärt den Werdegang eines solchen Comics: „Am Anfang steht die Idee. Du glaubst gar nicht, wie schwierig das ist, wenn Du zu einem bestimmten Termin fertig sein mußt, und Du hast keine Idee. Beim letzten ganzseitigen Spacerat-Comic haben wir drei das ganze Wochenende zusammengesessen und überlegt und gegrübelt. Meinst Du, uns ist was eingefallen?"

Wenn dann der Einfall kommt, geht's erst richtig an die Arbeit. Nun wird für den Comic ein Konzept erstellt, und die „Kameraeinstellung" überlegt. Danach folgt eine erste Zeichnung mit dem Bleistift, an der dann noch rumgestrichen wird. Mit Tusche werden zuerst die Umrisse und dann die Schatten gezeichnet. Jetzt folgen Überlegungen für den Hintergrund. Das Schwierigste sei zum Schluß die Farbgebung, erklärt Mathias: „Ich sitze jedesmal davor und überlege, wie die Figuren farblich aussehen könnten. Und jedesmal fängt es damit an, daß ich mir sage: Woher soll ich das wissen, ich bin ja nur der Zeichner!"

Mit den Ideen ist das überhaupt so eine Sache. Ich weiß, daß oft möglicherweise gute Ideen verloren gehen, wenn man sie nicht sofort schriftlich oder zeichnerisch niederlegt. Also frage ich Mathias, wie er das denn handhabt, wenn er in der Spritzkabine steht und irgendwelche Stoßstangen von Autos lackiert. „Klar, daß ich da auch immmer einen Zettel zum Aufschreiben oder Scribbeln dabei habe", sagt Mathias, greift hinter sich in den Schreibtisch und fördert ein paar zerfledderte Vokabelheftchen zutage: „Guck' mal!" Zwar läßt sich aus den in aller Eile hingekritzelten Bleistiftstrichen nicht immer erkennen, was gemeint war, die eine oder andere Idee zu einem Spacerat-Comic erkenne ich aber wieder. „Die besten Ideen", erklärt Mathias, „habe ich in meinen schlaflosen Nächten. Denn die Schicht bringt meinen Schlaf-Wach-Rhythmus ganz schön durcheinander".



Inzwischen ist es ca. 18.00 Uhr. Ein Treffen mit den beiden anderen Mitgliedern von DAEMOCONIA steht auf dem Programm, wir fahren nach Offenbach in ein Bistro. Frank Silberling und Thomas Fischer stellen sich mir vor. Sehr schnell stellt sich heraus, daß das Triumvirat aus drei völlig gegensätzlichen Persönlichkeiten besteht, die sich gegenseitig anregen. Während man Thomas als „Seele" und „Manager" definieren kann, bezeichnet sich Frank als das „Archiv". Er ist zudem der „Schreiberling", der die Rollenspielbücher verfaßt hat. Mathias hingegen steht für die „Idee" und ist natürlich der „Zeichner" von den dreien.

Selbstverständlich frage ich auch Thomas und Frank nach Werdegang und Hobbies. Thomas arbeitet in der Hifi-Abteilung eines Kaufhauses, während Frank ebenfalls als Spritzlackierer im Wechselschichtbetrieb schuftet. Die Interessen der beiden gehen zum Teil weit auseinander. So äußerte sich Frank gleich provokativ: „Menschen interessieren mich nicht!" Frank vergräbt sich am liebsten in seinem Zimmer, sammelt und archiviert alles mögliche, bezeichnet sich selbst als Nachtmensch und hat eine Aversion gegen alles Niedliche, Süßliche, gegen Verschwendung, Happy-Ends in Filmen, Rot und Gelb, Alkohol und Drogen.



Thomas hingegen mag Menschen, geht gern aus, hört Musik, tanzt gern, liest, mag Ordnung, Familienleben, Frauen, Kinder, ist politisch interessiert. Was er nicht mag sind Angeber, charakterlose Menschen, Intoleranz, Drogen, Umweltverschmutzung, Militär und Menschen, die aus Profitgier über Leichen gehen.

Während wir so am Sammeln der Vorlieben und Abneigungen sind, meldet sich auch Mathias nochmal zu Wort. Ket-



DAEMOCONIA
ART · STUDIO

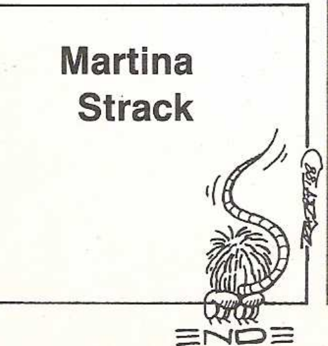


tenraucher mag er nicht, sagt's, steckt sich eine Zigarette an und grinst entschuldigend: „Ich hab schon oft versucht, mir das Rauchen abzugewöhnen - aber..."
Als uns dann langsam der Magen knurrte, wechselten wir die Stellung vom Bistro in eine Pizzeria. Bei diversen Nudelgerichten saßen wir dann noch bis 1 Uhr nachts zusammen.

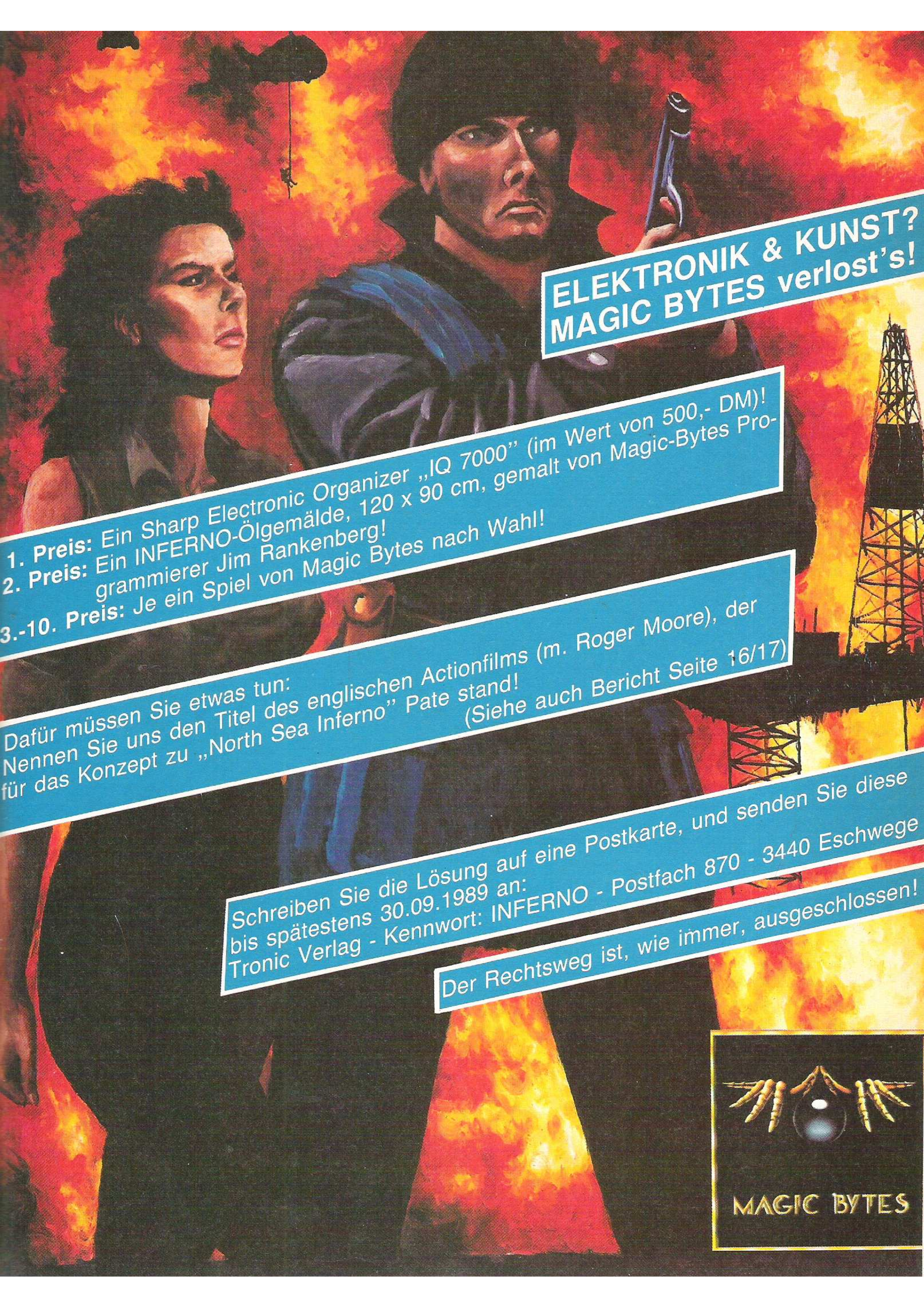
Natürlich träumen die drei davon, mal mit ihren Projekten ihr Geld zu verdienen, nicht mehr in die Spritzkabine zu müssen.

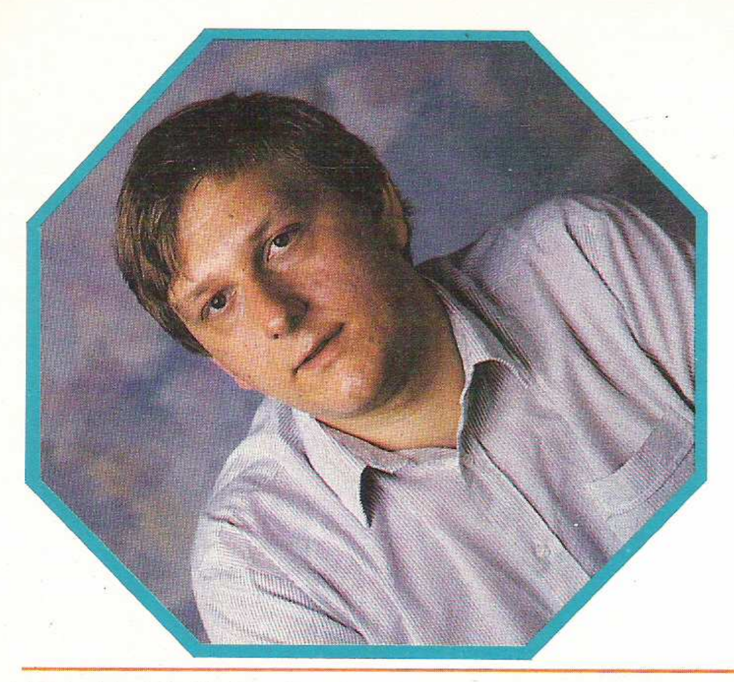
Besonders am Herzen liegt ihnen ein Filmprojekt. Zur Zeit sind sie noch dabei, Mittel und Wege zur Durchführung zu finden. Obwohl viele Projekte nicht zu Ende geführt werden konnten, zeigen die drei eine bewundernswerte Beharrlichkeit. Was die Spacerat anbelangt, hat sich diese ja auch gelohnt. Das zeigen die vielen positiven Leserzuschriften, die zu dieser Comic-Serie die ASM-Redaktion erreichen. Ich wünsche den drei sympathischen Kreativen jedenfalls alles Gute und viel Glück bei den Vorhaben, die sie so in Angriff genommen haben.

Martina Strack



Das Triumvirat I: (v.l.) Mathias, Frank und Thomas ⇨
Das Triumvirat II: (v.l.) Stevie, Mathias und Ziggy


ELEKTRONIK & KUNST?
MAGIC BYTES verlost's!
1. Preis: Ein Sharp Electronic Organizer „IQ 7000" (im Wert von 500,- DM)!
2. Preis: Ein INFERNO-Ölgemälde, 120 x 90 cm, gemalt von Magic-Bytes Programmierer Jim Rankenberg!
3.-10. Preis: Je ein Spiel von Magic Bytes nach Wahl!
Dafür müssen Sie etwas tun:
Nennen Sie uns den Titel des englischen Actionfilms (m. Roger Moore), der für das Konzept zu „North Sea Inferno" Pate stand!
(Siehe auch Bericht Seite 16/17)
Schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte, und senden Sie diese bis spätestens 30.09.1989 an:
Tronic Verlag - Kennwort: INFERNO - Postfach 870 - 3440 Eschwege
Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen!
MAGIC BYTES



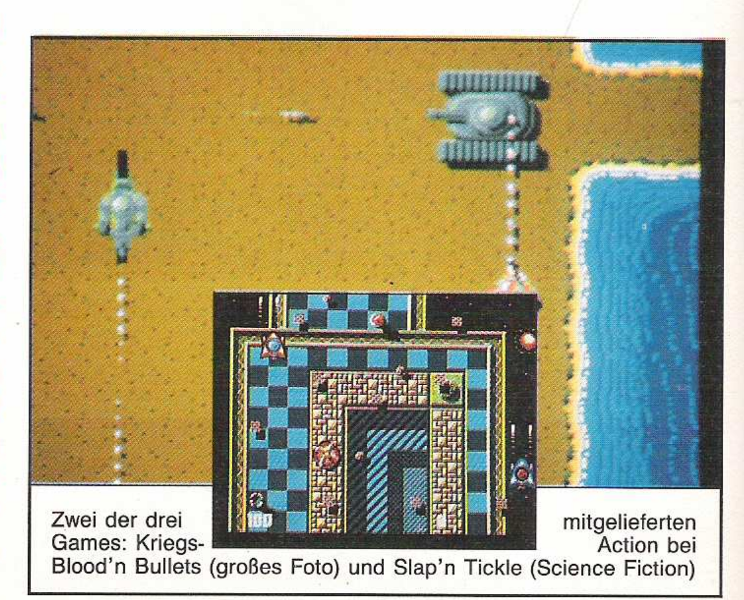
Ein PALACE-Programmierer plaudert aus dem „Nähkästchen"...

RICHARD LEINFELLNER:

"Wir machen das alles etwas anders!"

Im Juli stand die Veröffentlichung einer heiß erwarteten Umsetzung beim englischen Softwarehaus PALACE an. Zu diesem Zwecke reisten PALACE-Boss PETE STONE und Programmierer RICHARD LEINFELLNER im Juni nach Eschwege, um der ASM die Amiga-Konvertierung des SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT zu präsentieren. Das S.E.U.C.K., bis dato nur für den C-64-User konzipiert, ist genau gesagt ein Action-Game-Editor, also ein Anwenderprogramm, welches keine Programmiersprache voraussetzt. Mit wenigen Handgriffen (oder besser: Mausklicks) kann man sich mit Hilfe dieses Programms sein eigenes Game „zusammenbasteln", kann Sprites konstruieren (und wieder verändern), Hintergründe gestalten, Bewegungsabläufe und farbliche Komponenten bestimmen, ja sogar seinen eigenen Sound (oder den auf der Datendiskette in Form verschiedener Instrumente vorhandenen) mit ins Spielgeschehen einbringen. S.E.U.C.K. ist etwas für richtige Tüftler, aber dennoch sehr bedienerfreundlich geschrieben. „Ich schreibe gerne intuitive Programme", sagt RICHARD LEINFELLNER von sich selbst. „Meine Programme sollen über einen standardisierten Weg, der jedem zugänglich ist, leicht anzuwenden sein. Ständige Umbauerei, mehrmaliges Rebooten, und so weiter hasse ich wie die Pest", erklärt der Programmierer weiter.

Dafür verzichtet er auf allerlei „Schnickschnack", auch Demos schreibt er keine, weil sie im Endeffekt keinen praktischen Nutzen für den User bringen. Seine Programme sollen genauso schlicht wie übersichtlich sein, nüchtern, aber sehr effektiv, eben so wie das **S.E.U.C.K.** Freilich reicht das Programm nicht aus, um 'nen ASM-Hit zu kreieren, das muß auch gar nicht sein. Wen **RICHARD LEINFELLNER** mit seiner Amiga-Version vielmehr erreichen möchte, ist die große Gruppe der „Laienspieler", die sich „just for fun" mal ein bissl



Zwei der drei mitgelieferten Games: Kriegs-Action bei Blood'n Bullets (großes Foto) und Slap'n Tickle (Science Fiction)

kreativ mit ihrem Rechner beschäftigen wollen. Die ASM nahm die Gelegenheit beim Schopf, um über den Programmierer ein wenig hinter die Kulissen von **PALACE SOFTWARE** blicken zu können. Unser Gast ist im April 1964 in Wien geboren und kam erst 1977 mit seiner Mutter nach England. Hier ging er zur Schule, und hier wurden auch seine ersten Interessen für die Computerei geweckt. „Ich hatte schon immer eher technische Interessen", erklärt RICHARD, der übrigens seine Muttersprache noch genauso perfekt beherrscht wie das Englisch. Heute lebt er mit seiner Freundin in Brighton. Zusammen mit PETE STONE gründete er vor vielen Jahren die Firma PALACE. Nebenbei besitzt er zwar noch eine eigene Firma, dennoch ist RICHARD heute zu 99,9 Prozent mit dem PALACE-Label beschäftigt. Neben *Hexenküche I* und *II*, *Antiriad* und *Barbarian* entwickelte er nun die Amiga-Umsetzung vom S.E.U.C.K.

ASM: „Ein wenig ungewöhnlich ist's ja schon. Man erwartet Gäste aus England und steht dann plötzlich 'nem waschechten Wiener gegenüber, der sogar seinen Dialekt noch nicht verlernt hat. Wie lebt man denn so als Österreicher im englischen Königreich?"

Richard: „Sehr gut eigentlich. Ich bin ja genau genommen schon fast ein Engländer, bin da zur Schule gegangen, hab' meine Familie dort, spreche die englische Sprache, auch, wenn ich ab und an mal die beiden Sprachen durcheinanderwerfe. Doch, ich fühl' mich da drüben schon sehr wohl."

ASM: „Du hast die Amiga-Version von S.E.U.C.K. für PALACE SOFTWARE verfaßt. Im Vorfeld gab's da schon so manch' anderes Programm. Wir erinnern uns an *The Evil Dead* für den C-64, an *Hexenküche* und so weiter. Was verbindet Dich eigentlich so stark mit Pete Stone und PALACE SOFTWARE?"

Richard: „Das ist ganz einfach zu erklären. Pete und ich haben PALACE damals aufgebaut. Angefangen hatten wir mit *The Evil Dead* für den 64er. Dieses Spielchen war allerdings recht mies. 'Ne grafische Katastrophe. Die Spielidee an sich war eigentlich gut, nur die Grafik, nun (*schmunzelt verschmitz und fährt fort*), die hat eben Pete gemacht. Naja, das war in der Anfangsphase der Computergames. Und es war das erste Spiel vom PALACE-Label, im Sommer 1984. Gelungen war uns dann allerdings *Hexenküche I* und *II* in den beiden darauffolgenden Jahren. Das war echt super, hat gut ausgeschaut. Daran abeitete ich mit Steve Brown. Ich glaub', *Hexenküche* war damals für drei Monate die Nummer eins. Die meisten Spiele waren bis dahin so 'ne Art Breakout-Verschnitte. Dieses Game jedoch besaß schon 'ne richtige Story, der Spieler hat in einer Welt gespielt, mit Gesetzen und allem drum und dran. Das war auch die Zeit, seit der PALACE sehr grafikorientiert vorgeht."

ASM: „Stichwort „grafische Orientierung". Erläutere doch bitte noch mal genauer, was Du damit meinst. Wie geht's ab bei PALACE-Programmierern?"

Richard: „Wir machen das alles etwas anders! Bei uns kommt zuerst die Grafik, und wenn die steht, dann wird programmiert. Mit diesem Weg haben wir die besten Erfahrungen gemacht, auch wenn er etwas unüblich zu sein scheint."



Eigene Spiele werden kreiert

Blick ins Editor-Menue

ASM: „In den Anfangszeiten von PALACE programmiertest Du auf dem 64er und auf Spectrum, das S.E.U.C.K. ist nun allerdings für den Amiga entstanden. Bist Du eigentlich auf allen Rechnern versiert oder bleibt's bei den dreien?"

Richard: „Nach der HEXENKÜCHE hat sich mein Jobtitel im Ganzen ein wenig geändert. Schon der nachfolgende Titel ANTIRIAD wurde eigentlich nur noch unter meiner Obhut fertiggestellt, will heißen, daß ich zweieinhalb Jahre fast ausschließlich auf Firmenprojekte „aufgepaßt" und wirklich nur ein kleines bissl programmiert habe.

Es war etwa so wie der Job eines „Chiefprogrammers". Auch BARBARIAN hab' ich anfangs nur „übersehen", später jedoch aus - sagen wir mal organisatorischen Gründen - fertigprogrammiert.

Das geschah alles auf den beiden Achtbittern."

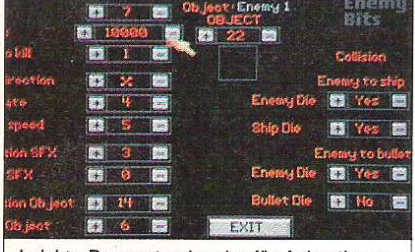
ASM: „Gut, aber wie bist Du nun auf den Amiga gekommen?"

Richard: „Dazu muß ich sagen, daß ich früher ein richtiger Hardware-Fan war. Meinen ersten Computer baute ich mir aus einem Kit zusammen - ich hab' halt immer 'n bissl geknotst, und so.

Später legte ich mir dann den BBC-Computer zu. Bei PALACE merkten wir jedoch schnell, daß der C-64 eigentlich fürs Geschäftliche unerläßlich war, denn so'n BBC

SHOOT-EM-UP CONSTRUCTION KIT

war zwar in England sehr verbreitet, aber halt nur dort. Den 64er dagegen konnte man damals schon überall finden. Für unsere Programme war das die beste Vorraussetzung. So kam ich erstmal zu 'nem 64er. Auf den 16-Bitter kam ich dann im Winter 1987. Reine Neugier war's, die mich veranlaßte, den Amiga anzuschaffen. Ich begann mit ersten Programmierversuchen, nach etwa drei Monaten hatte ich's dann drauf. Mein erstes Amiga-Produkt war Anfang 1988 die BARBARIAN-Umsetzung.
Gleich danach machte ich mich dann an das S.E.U.C.K."



Leichte Parametereingabe für Animationen

ASM: „Ist die Amiga-Fassung mit der auf dem C-64 identisch, oder hast Du hier ein paar neue Features dazugemogelt"?
Richard: „Features, Handhabung, Möglichkeiten - alles entspricht der ursprünglichen Version. Ich hab' mir die Elemente auf dem 64er angesehen und das gleiche für den Amiga gemacht."
ASM: „Könnte man von einer 1:1-Umsetzung reden?"
Richard: „Gewissermaßen schon, obwohl ich nichts direkt übernommen hab'. Ich hab' mit dem Kit auf'm 64er noch nicht mal gespielt. Doch, die Features sind sich schon identisch!"
ASM: „Wie kommt's denn, daß auf dem Amiga-S.E.U.C.K. das Scrolling ab und an ein bissl ruckelig ist? Woran liegt's? An Deiner Tüftelei oder an der Hardware?"
Richard: „Nun, ich mußte natürlich eine Vielzahl von Optionen ins Programm mit einbauen. Jeder User hat andere Bedürfnisse, jeder erwartet etwas anderes vom S.E.U.C.K. Dadurch geht natürlich viel Speicherplatz drauf, der sich im Endeffekt ein wenig im Scrolling zu Buche schlägt. Aber wie gesagt, das Programm soll ja ein Editor für den Computerlaien sein, ein Profi-Game kann man damit nunmal nicht erstellen. Das sollte jedem Käufer von vornherein klar sein. Alles geht nunmal nicht."
ASM: „Man könnte ja mal davon ausgehen, daß Du zuhaus' auch mit reichlich Hardware ausgestattet bist. Was spielst Du denn am liebsten?"
Richard: „Ja, da ich viele Arbeiten meines PALACE-Jobs zuhause erledige, hab' ich selbstverständlich auch da 'nen Compi stehen. Es ist ein Amiga 2000 mit Harddisc und der 5MB-Fastcard. Ein 500er steht zum Ausprobieren auch noch in der Ecke. Spielen sieht man mich allerdings kaum, ich bin nicht der typische Computerfreak. Mein Beruf ist das Programmieren, o.k., doch zum Hobby hab' ich mir dieses Metier nicht gemacht. Das muß nicht sein."
ASM: „Das kann man ja gar nicht glauben, Du hast doch bestimmt irgendwann und irgendwo schon mal gespielt, oder?"
Richard: „Klar, das schon, nur richtig freakig bin ich eben nicht. Ich spiel höchstens mal mit 'ner guten Simulation, dem *Flight Simulator II* oder *Interceptor*. Sehr interessiert mich dagegen die Materie um die sogenannten „Conferencing Systems" wie „CIX" bei uns in England oder „BIX" in den Staaten, die per Modem eine Kommunikationsebene zwischen allen interessierten Amateuren und Profis schafft. Das ist wirklich 'ne tolle Sache. Schade, daß so etwas in Deutschland gegenwärtig noch mit großen Schwierigkeiten verbunden ist."
ASM: „Benutzt Du dieses System oft?"
Richard: „Sicher, denn immerhin kann ich so am besten die Personen erreichen, die mir weiterhelfen könnten. Man versendet eine „Message" und erhält sehr schnell die nötige Antwort. Das ist vor allem dann sehr nützlich, wenn man mal absolut auf dem Schlauch steht."
ASM: „Geben die angeschlossenen Teilnehmer denn ihr Wissen einfach so raus?"
Richard: „Meist schon. Das ist meiner Meinung nach auch das Vernünftigste. Es ist einfach dumm, in dieser Branche irgendwelche „Geheimnisse" zurückzuhalten, nur damit die vermeintliche Konkurrenz -wenn man sie schon so nennen mag - länger zu grübeln und zu tüfteln hat. Mensch Leute, dafür ist das Leben meiner Meinung nach wirklich zu kurz!"

Von dieser Tatsache ausgehend wünschten wir unseren beiden Gästen (und uns natürlich auch!!) noch ein sehr langes, spaßiges, ideen- und erfolgreiches Leben, bevor die beiden ihren Trip durch die deutschen Landen fortsetzten. Wir verkriechen uns jetzt hinter unserem Amiga, um uns in die neueste „PALACE-Ware" vertiefen zu können.

MATTHIAS SIEGK


KALIF'S
SPACE-RAT ©
SELTSAME DINGE GEHEN AN BORD DER "LUCKY STAR" VOR SICH...
OKAY! SEID IHR BEREIT?
JA!
JAAAAAAA!
DANN LEGT LOS!
TOC TOC
KNÖDEL-DÖDEL!
KRATZ
?
HAPPA HAPPA ZUT ZUT!
BLFRFPFT!
AYEAIIOUOUOUH!
YIP YIP YIP
ÄSCHIPT-LATSCH WISS Ä RÄT!
GLURK! GLURK!
BOMP
HÄL-LÄL-LÄL!
BL-BL-BL
BRAVO!
CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP
?
SO! UND NUN ZUM NÄCHSTEN WORT AUF GLOMFULIANISCH....
OH MANN! VON ALLEN FREMDSPRACHEN DIE ICH BISHER LERNEN MUSSTE, IST DAS DA JA WOHL DIE DÄMLICHSTE!

EIN TAG IN DER ASM-REDAKTION

Leserbriefe, Fanpost und Telefonate bringen es an den Tag: Der Leser träumt von einem Besuch in der ASM-Redaktion! Warum eigentlich? Versteh'n wir nich! Damit Euch die Lust an einem Trip nach Eschwege vergeht, zeigen wir hier mal auf, wie's bei uns abgeht - und das Tag für Tag, fünfmal in der Woche. Anmerkung: Etwaige Ähnlichkeiten mit tatsächlich lebenden und effektiv handelnden Personen sind weder zufällig noch unbeabsichtigt!

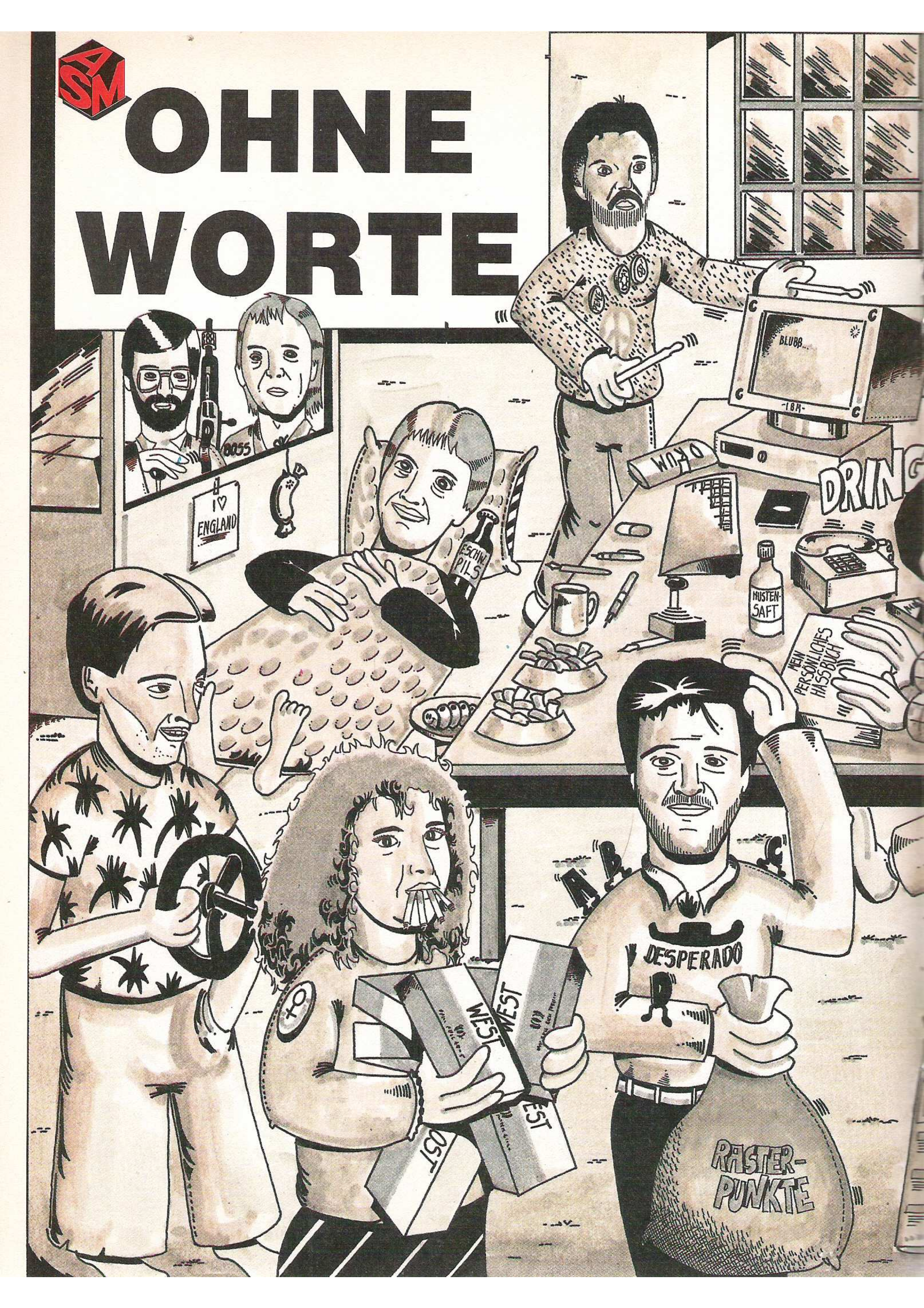
Fangen wir zunächst mit **Manfred Kleimann** an, der die meiste Zeit seines ASM-Daseins in der „Kiste" (Büro) verbringt, während seine Mitarbeiter draußen wie die Hühner auf der Stange vor sich hinblödeln:
„Ja, Kontrolle muß sein!", meint er, der Einäugige unter den Blinden (oder sollte man sagen: Der Schüttere unter den Glatzköpfigen?). Doch: Lassen wir ihn doch endlich selbst zu Wort kommen:
„Was wollt Ihr eigentlich von mir? Gerade ich soll meine Arbeitsleistung selbst einschätzen. Wie... Und überhaupt: Interessiert es die Leser wirklich? O.K., aber nur in Kurzform. Ich fahre also, nachdem ich von meiner Frau um halb sechs aus dem Bett katalpultiert werde (ich hasse diese laute Musik über den Kopfhörer am frühen Morgen!!), mit einem Teil meiner 'Untergebenen' zusammen von Kassel nach Eschwege, während die Lakaien aus Eschwege noch sanft schlummern. Wir legen die Strecke von 61 Kilometern in unseren Porschen, Daimlern und Chevrolets in ca. 32 Minuten zurück. Im Verlag angekommen, begebe ich mich sofort in mein Büro, um die ASM-Pflichtlektüre zu lesen (er meint die BILD-Zeitung; Anm. d. Lakaien und Sklaven!). Um 9 Uhr schaue ich mir den Software-Eingang an, der bis dahin in der Regel noch nicht seinen Weg von der Poststelle in mein Büro gefunden hat. Aber das macht ja nichts! Wenn nicht um 9 Uhr, dann um 10 ...
Zwischendurch spreche ich mit 'meinen Leuten' über die Tagesplanung (jaaaa! Sowas ha'm wir auch!). Um 9:30 Uhr befehle ich „Rühren", und der ganz normale Arbeitstag beginnt. Um 10 Uhr hänge ich über dem ersten Game, das ich gern verreißen möchte, um Viertel nach zehn schreibe ich meinen Testbericht. Um 11 Uhr ruft mich der Verleger zum Meeting; das bringt zwar nichts, hält ihn aber bei Laune.
Punkt 12 habe ich mir ein Lieblingsspiel auserkoren, das ich gern zum Hit oder Mega-Hit machen möchte (eigentlich muß, weil mir XXXXX XXXXX ein Geschäft vorgeschlagen hat: guter Bericht = vier irre Alu-Felgen für den neuen 928er Turbo, den ich ja noch von XXXX XXXX zu bekommen habe; na, so ist's halt nun mal, oder?). Leider stoße ich oft - vor allem bei Martina und Otti - auf unverständliches Vogelzeigen (Anm.: Otti 'spart' selbst, wie er sagt, auf einen Corrado).
Zwischen 12 und 13 Uhr kriege ich meist die Leserpost gebracht. Diese gebe ich gleich an Martina oder Bernd weiter. Das Desinteresse steigt proportional mit dem Gehalt!
So von 13:30 bis 16 Uhr führe ich ständig Telefonate nach England, um meine Sprachkenntnisse zu verbessern (zwischendurch wird immer ein zweiminütiger Kontrollgang durch die Redaktion durchgeführt, um sicherzustellen, daß wenigstens die anderen arbeiten). Bei dem einen oder anderen Gespräch verstehe ich auch mal ein Wort, so daß die Anruferei sich meist auch für ASM lohnt.
Um 16:05 werde ich wiederum zum Chef gerufen (siehe auch unter '11 Uhr'!)
Ab 16:25 Uhr packe ich meine Sachen, stelle sicher, daß der nächste Flug nach London oder Auckland (liegt in Neuseeland, glaube ich) gebucht ist, borge mir noch schnell einen Zwanziger vom blöden XXXXX XXXXX (hehe!!!) und steige mit meinen Leuten ins Auto, um die Heimreise anzutreten. So, das war der Tag im heute-journal. Laßt die anderen doch auch mal zu Wort kommen!"
Von den „Lakaien" meldet sich hier erstmal die „Leserbrieftante", ihres Zeichens Mädchen für alles: **Martina Strack.** „Da ich ja ein in Eschwege wohnender Lakai bin, fängt mein Tag etwas später an. Dafür bleib' ich abends länger auf (hehe, neidisch, Manfred?). Das Wichtigste am Tag in der ASM-Redaktion ist der Kaffee. Ist kein Kaffee da, geht's mir schon schlecht, und der Tag ist gelaufen. Gehen wir aber mal davon aus, daß Kaffee da ist, denn ich soll ja meinen Tag in der ASM-Redaktion beschreiben. Als erstes zapfe ich mir so'n Pott voll Hallo-wach!, damit ich den richtigen Kick kriege. Während ich das Gebräu schlürfe, stelle ich mich schon mal seelisch und körperlich auf 'Arbeiten' ein, da kommen auch schon die Kasseler Überreste der Redaktion die Treppe hochgeschlurft. Manfred verzieht sich - entgegen dem was er im Text oberhalb weiszumachen versucht - erstmal in sein 'zweites Büro'. Steht 00 drüber! Außerdem ist seine „Kiste" keine „Kiste", sondern eine „Würstchenbude". Nur wo Würstchen drauf steht, ist auch Würstchen drin!
Während ich mir überlege, WAS GENAU ich heute arbeite, drückt mir irgendwer die Leserpost in die Hand. So ist das mit den Zuständigkeiten. Wenn Du für irgendwas verantwortlich bist, entgehst Du Deinem Schicksal nicht. Selbiges besteht für mich im Augenblick und jeden Tag im Durchkauen der Leserpost, Sortieren und anschließendem Verbrennen derselben. Vorher kriegt Uli noch seinen Teil, der inzwischen den Secret Service ausbrütet. Um ca. 10 Uhr tut's einen Rappel und 'n Schlag. Das war Mats mit seiner täglichen 'Frust-Handgranate'. Manfred testet, und sieht und hört nichts. Micha kommt von seinem täglichen Zahnarztbesuch wieder (oder von der Bank oder von weiß-der-Geier-wo...), und ich denke, daß ich langsam ernsthaft anfangen sollte zu arbeiten. Dann rappelt das Telefon! Laut! Immer noch! Es ist: **a)** das Druckhaus, das uns an den Abgabetermin erinnern will, **b)** Freiherr von Gravenreuth, **c)** ein Leser, der eine Frage zu einem Spiel hat, die ich nicht beantworten kann und deshalb an Uli weitergebe, **d)** ein anderer Leser mit einer anderen Frage zu einem Spiel: logon Uli, **e)** werauchimmer mit irgendwas. Nach ausführlicher Diskussion mit anschließender demokratischer Abstimmung (Manfred hat drei Stimmen), kommen wir zu der Überzeugung, daß es **e)** sein muß. In der Zwischenzeit ist das Klingeln verstummt. Komisch!
Langsam komme ich auf den Geschmack. Telefonieren ist eigentlich nicht richtig Arbeiten, was die ganze Sache sympathisch macht. Ich greife zum Hörer und rufe an: **a)** Einen potentiellen Interviewpartner für ein potentielles Interview, **b)** einen Softwareproduzenten, wg. 'Stoff', **c)** einen weiteren Softwareproduzenten, wg. 'Stoff', **d)** meine Freundin, wg. der Telefonrechnung.
Dann gibt's Mittagspause. Bernd ist dran mit Essenholen. Bernd ist immer dran. Deswegen kriegt er auch schon graue Haare. Das ärgert ihn, und er bekommt noch mehr davon. Nach der Mittagspause schau ich mir eines von diesen Strategiespielen etwas näher an. Und während ich so die Packung vor mir auf dem Tisch betrachte, verstreicht Zeit. Dann lese ich die erste und die letzte Seite der Anleitung. Danach schreibe ich auf, daß ich das Game morgen teste.
Weil mir nichts Besseres einfällt, nerve ich die anderen ein bißchen mit blöden Fragen: **a)** wer macht was? **b)** warum? **c)** warum nicht? **d)** wie lange dauert's noch? **e)** wann ist's fertig? Nun folgt die allgemeine Diskussionsrunde über Redaktions-Chauvis und -Chauvinen. Otti hat sich mal wieder eine Bemerkung nicht verkneifen können. Nach und nach beteiligt sich die halbe ASM-Redaktion.
Manfred ist beim Chef und sieht und hört nichts. Dies ist die kreative Phase eines Tages in der Redaktion, die etwa bis kurz vor Feierabend andauert. Deshalb haben wir immer so beschrubbte Ideen, von denen ich eine auf Festplatte installiere -zur weiteren Verwendung in einer unserer schnuckeligen Ausgaben. Dann ist alles zu spät - Feierabend hat eben was für sich!"

„Es ist sechs Uhr morgens, der Tag verspricht schön zu werden. Man könnte an diesem Tag all die Dinge erledigen, die gleichermaßen wichtig sind für die Aufrechterhaltung geordneter Daseinsplanung wie auch allgemein für das persönliche Wohlbefinden: zur Bank gehen und Geld abheben (ratsam zwischen dem 1. und 5. eines jeden Monats), das Auto reparieren lassen (nur, wenn es zwischen dem 1. und 5. eines Monats kaputtgeht; Gründe hierfür wie vor), sonnenbaden, surfen - oder weiterschlafen. Letzteres ist, zumal um 6 Uhr in der Früh, natürlich besonders reizvoll und führt mit schöner Regelmäßigkeit zu dem allmorgendlichen Gewissenskampf, den jeder Arbeitnehmer ausfechten muß. Entweder geht man aus diesem Konflikt als Verlierer, aber ausgeschlafen, hervor oder aber als moralischer Sieger und dafür hundemüde. Weil ich, wie die anderen, über meinen Tag in der ASM-Redaktion berichten soll, stehe ich heute so richtig pünktlich

auf. Übrigens: Ich bin **Bernd**, und ich bin hundemüde.
Gegen die Müdigkeit nehme ich 'ne kalte Dusche und trinke meinen ersten Kaffee. Nach einer halben Stunde zeitigt beides seine Wirkung - meine Augen sind nun auf. Ich verlasse das Haus, treffe mich mit Manfred, und wir fahren nach Eschwege. Entschlußfreudig, wie man als Redakteur nun einmal sein muß, stellt mich die Frage, ob ich mich für belegte Brötchen oder Kuchen zum Frühstück entscheiden soll, vor keinerlei Probleme. Ich hole mir beides, kaufe mir auch noch den notwendigen Zigarettenvorrat ein und eile zu meinem Arbeitsplatz. Als erstes treffe ich auf Frank und Otti, die an der PC-Engine Tennis spielen. Frank verliert, das ist immer so. Was folgt, ist nicht ganz ohne Risiko, stählt aber Körper und Geist eines ASM-Redakteurs. Die Wendeltreppe, die nach oben in die Redaktion führt und ebenso schwer begehbar wie brüchig ist, muß überwunden werden. Doch wer noch eines der letzten Abenteuer erleben will, läßt sich nicht von einer Wendeltreppe schrecken. Außerdem ist sie das letzte Hindernis, das mich von meinem nächsten Kaffee trennt, und so mache ich mich an den Aufstieg.
Oben angekommen, bitte ich Martina, Kaffee zu kochen, da das ja nun mal Frauensache ist. Dies trägt mir zunächst einen bösen Blick und hernach die unausweichliche Diskussion über Chauvis und Machos ein. Frauen! Ich bereue zutiefst, koche den Kaffee selbst und erkläre mich freiwillig bereit, heute das Mittagessen einzukaufen. Was ist nun zu tun? Ich setze mich erst einmal an meinen PC, schalte ihn ein und lade mir die Textverarbeitung ein. Das macht man so. Zwei gute Gründe gibt es, warum der PC immer betriebsbereit und möglichst auch irgendein Text auf dem Bildschirm sein sollte: Erstens Sklaventreiber Manfred, zweitens der Verleger. Da Letzterer die unangenehme Eigenschaft hat, immer dann plötzlich und unerwartet hereinzuschneien, wenn man am wenigsten mit ihm rechnet (insbesondere dann, wenn Uli die Füße auf dem Tisch liegen hat), muß man ganz besonders vorsichtig sein. Ein gutes Mittel, schnell unheimlich beschäftigt auszusehen, ist der rasche Griff zum Telefonhörer. Auch das Durchblättern der neuesten Ausgabe einer Konkurrenzzeitschrift, wahlweise eines Englisch-Deutsch-Wörterbuchs, hat sich schon häufig bewährt. Es ist also darauf zu achten, daß das eine oder andere immer parat liegt. Dies zeigt, daß ein Journalist neben einer flüssigen Schreibe unbedingt auch über eine gute Reaktion und blitzschnelle Reflexe verfügen sollte.
Heute aber habe ich mir vorgenommen, wirklich zu arbeiten. Ihr wollt einen Wettbewerb? Ihr bekommt einen Wettbewerb! Ich rufe Firma XY an (Name ist der Redaktion bekannt) und mache die Sache perfekt. Anschließend denke ich darüber nach, wo ich meinen neuen CD-Player hinstelle. Jetzt mache ich mich auf den Weg, was zu essen zu holen. Nach der Mahlzeit unterhalte ich mich mit Mats über die nächste ASM-Special. Mats ist irgendwie flippig, aber das ist er meist. Mats verschüttet seinen Kaffee (hä, hä), er schüttet ihn auf meine Hose (das „hä, hä" nehme ich hiermit zurück). Mit dem Reinigen der Hose verbringe ich eine weitere halbe Stunde, und der Blick auf die Uhr läßt hoffen. Der Feierabend rückt näher. Anstandshalber und weil das alle so machen, hole ich mir noch ein Programm hervor, um es zu testen, wie Ihr Euch denken könnt. Das mache ich dann auch in Windeseile. Da es schnell gehen muß, lese ich mir die Anleitung durch - man muß ja informiert sein - und schreibe sie ab. Der Bericht steht schon fast. Fehlt nur die Bewertung. Das geht so: Man nehme die Seitenzahl des Handbuchs (viel Handbuch = viel gut) und dividiere sie durch drei (warum eigentlich **nicht** durch drei?). Nun subtrahiert man die Zahl der Disketten, auf denen das Spiel festgehalten ist und zieht die Wurzel. Jetzt muß die Zwischensumme nur noch mit der Zahl der für das Programm geschalteten Anzeigen multipliziert werden, und das war's. Einfach, nicht?
Mit dem Gefühl tiefer Zufriedenheit und voller Vorfreude auf meinen CD-Player beschließe ich meinen Tag. Ach, irgendwie ist es schon schön, etwas geleistet zu haben, findet Ihr nicht auch? Manfred und ich treten die Heimreise an. Eschwege, auf Wiedersehen (geht ja nicht anders) bis morgen früh -wenn ich nicht verschlafe!"

„Verschlafen? Das ist für mich, **Michael**, absolut kein Problem. Als Eschweger Provinzlakai und Volontär (heißt übrigens soviel wie „Freiwilliger" und drückt den Wunsch der Chefs aus, mir all die Arbeit aufzuhalsen, die eh keiner machen will) kann ich es mir leisten, nicht vom frühmorgendlichen Schlagerschrott (läuft immer bis sechs Uhr) sondern von „Pop und Weck" (geht bis acht) geweckt zu werden (es kann allerdings mal vorkommen, daß ich mich zwecks Schadenfreude mal kurz um sechs wecken lasse. He he he...). Nach angestrengtem Haarewaschen und dem üblichen Herunterwürgen eines halben Brötchens (man steht ja immer unter Termindruck in diesem Beruf) geht's an die Arbeit, oder besser: auf den Weg dorthin. Dort angekommen, schleppe ich mich mit meinen müden Knochen die bekannte Wendeltreppe empor, nicht ohne nachzuschauen, ob der Riß im Beton schon wieder größer geworden ist. Habe ich die geheiligten Redaktionsräume erstiegen, reiße ich zunächst die Fenster auf, damit der Zigarettensmog von gestern erstmal verschwindet.
Alsdann geschieht eine der wichtigsten Tätigkeiten am noch jungfräulichen Tag: Das Umlegen des kleinen, roten Schalters an meinem PC (Anm.: Ich hasse diese Sch... PCs). Nach dem Booten des Textverarbeitungsprogrammes wird der übliche Alibi-Text eingeladen und optisch ansprechend heruntergescrollt. Und dann geht's ab: Der Kaffee wird gekocht, die Kollegen treffen ein, Manfred ißt seine erste heiße Kochwurst (würg!) und katapultiert seinen Cholesterinspiegel damit nach oben, die erste Zigarette wird angezündet, und der Kampf um den einzigen Redaktionskassettenrecorder entbrennt - ein neuer Arbeitstag kann voller Zuversicht in Angriff genommen werden.
Doch schon beim ersten Blick in meine beiden Softwarekisten wird mir schlecht: Widerliche Konvertierungen quellen in Massen aus den Kisten heraus, eine schlimmer als die andere. Doch die Rettung naht in Gestalt von Torsten, seines Zeichens freier Mitarbeiter und damit niederster Sklave in der Redaktions-Hackordnung. Mit einem hämischen Grinsen drücke ich ihm die fünf neuesten Flugsimulatoren (F-16 bis F-20) in die Hand -ein Problem weniger, uff!
Derart entlastet gönne ich mir einen Blick auf meinen Tischnachbarn Uli. Aber da tut sich auch nix Neues: Zwischen Bergen aufgetürmter Secret-Service-Zettel und Tangerine-Dream-Kassetten hängt Uli gottergeben vor seinem PC und beantwortet am Telefon gerade die 98. Frage zu Zak McKracken. Ich philosophiere noch kurz mit ihm darüber, ob nun Tangerine Dream oder mein geliebter Prince (Anm. d. restlichen Red.: 'Geliebter'? Tütü, sieh' mal einer an!) der größere Schrott ist, und dann geht's schließlich an Schreiben des ersten Tests. Richtige Freude kommt aber erst auf, als ein Gesandter des Deutschen Paketdienstes mir ein großes Etwas in die Hand drückt: Die neuen Automatenspiele sind da! Flugs werden die Dinger ausgepackt, die Platinen mit einem Adapter versehen und mein heißgeliebtes TV-Gehäuse geöffnet. Schwupps, die Platine steckt drin, nur Farben, Lautstärke und Kontrast müssen von mir noch fachkundig eingestellt werden. Alsbald ertönt der erste Krach aus der Wundertüte, und alle Redaktionsmitglieder werden urplötzlich zu absoluten Spielhallenfans. Heute ist Boxen angesagt (wen's interessiert: FINAL BLOW ist gemeint), und dank unseres großen Organisationstalents und meinem Arbeitseifer (schließlich müssen die Automatenspiele ja ausgiebig getestet werden) wird eben mal ein kleines Turnier ausgetragen. Ein kurzer Blick auf die Uhr sagt mir, daß noch zwei Stunden zu überstehen sind; also tippe ich noch ein paar Sätze für die Spielhallenseiten. Inzwischen hat sich Bernd zum Verlagsmeister erkoren und schwärmt in höchsten Tönen von seinem technischen Können und davon, wie phantastisch doch dieses Spiel ist. Ich nicke zustimmend (wie immer, wenn es um Spielhallenspiele geht) und mache mich selbst an die Arbeit. Nach vorsichtigem Abtasten des Gegners stelle ich fest, daß in fünf Minuten Feierabend ist. Jetzt beginnt der hektische Teil des Tages: Bernds Boxer wird von mir mit einer fürchterlichen Rechten umgehauen, ich rase zu meinem Tisch, schalte den Rechner aus und packe die Kassetten wieder ein. Und tatsächlich: ich schaffe es, auf die Minute genau fertig zu werden! Und so tigern wir alle nach draußen - bis auf Bernd, der noch 'ne Weile üben will..."

„Üben - das Stichwort! Morgen für Morgen, also jeden Morgen so gegen sechs, übe ich mich in der „Rausausdemnestdisziplin", indem ich generalstabsmäßig meine Weckerpalette in genau festgelegter Reihenfolge um die Ohren haue, selbige mit 'nem fiesen Blick strafe, um dann auch gleich an meinen Kollegen „Baller-Otti" zu denken, der 'ne knappe halbe Stunde später ungeduldig auf seinem Gaspedal rumorgelt und wartet, bis endlich die Schnauze meines alten Benz um die Kurve kommt. Ach ja, ich bin übrigens **Matthias** (Mats), einer der untergebenen „Lakaien", die weder aus Eschwege, noch aus dem Kasseler Nest kommen. Nachdem ich nun meine werte Weckerschaft vergenußwurzelt habe, schau' ich erst mal kurz aus dem Fenster, um mich zu vergewissern, ob Bauer Harms (Name v. d. Red. geändert) seine Sau schon über'n Hof gejagt hat. Er hat. Scheint mal wieder einer der gewöhnlichen Tage zu werden.
Ich rase ins Bad, schneide mich ins


ASM
OHNE WORTE
BLUBB...
IBM
DRING
I ♡ ENGLAND
0055
ESCHE PILS
HUSTEN-SAFT
MEIN PERSÖNLICHES HASSBUCH
DESPERADO
WEST
WEST
RASTER-PUNKTE



TOM & JERRY
HUNTING HIGH AND LOW
EINKAUFS ZETTEL
WÖRTERBUCH
PC - A-Z
DER KLEINE REDAKTEUR
LEXIKON
BACARDI
BLACK ALBUM
VEGAS
DAS SPIEL-AUTOMATEN-PARADIES
DRING!
BLA.... BLA
IBM
PC-TOTAL
DRING!
TANGERINE DREAM
KAFFEE
PRISMON
MEIN STUHL!!
DRING
TAZ
AKTUELLER SOFTWARE
DM 7,80
FIX O GUM
FIXOGUM
HEUTE SCHON GEBLUBBERT?
BAYER '89

Kinn („waah!"), rase in die Küche, finde meine Uhr - oh no, viel zu spät. Also ab in den alten Benz, vorglüüühen und lostuckern... Bevor ich Ottis Behausung in Sichtweite hab', hör' ich schon den Motor seines ferrariroten Audi aufheulen. Aha, mal wieder „too late". Ich stelle also meine Kiste ab, steige in Ottis „Noch-Nicht-Corrado" ein und bereite mich wohl oder übel auf eine alptraumartige Rekordfahrt nach Eschwege vor. Otti - seines Zeichens übrigens „C-16-", „ASM-" und „PD-Lakai" - benutzt sein Vehikel morgens ab und an gern als Waffe, so scheint's, obwohl er von (fast) allen anderen Verkehrsteilnehmern behauptet, man wolle ihn absichtlich provozieren oder gar umbringen. Nun, da ich für den Weg zur Arbeit keine Gefahrenzulage bekomme, schließe ich lieber die Augen und versuche zu schlafen, denn auch Schönheit fordert nunmal ihre Opfer (meist träume ich dann von 'nem weißen Daimler mit Korbacher Nummernschild, und manchmal überholen wir den sogar!). So, machen wir nun 'nen kleinen Sprung, davon ausgehend, daß Otti und meiner einer unterwegs weder Hund noch Hühner umgefahren, noch uns selbst irgendeinen körperlichen Schaden zugefügt haben. Wir sind also im wunderschönen Eschwege. Na bravo.

Ich schlurfe mit Otti Richtung Verlach, voller Motivation, versteht sich, und während jener sich sogleich dem Tennis widmet (weil Frank schon ungeduldig geiert), versuche ich, die Wendeltreppe ausnahmsweise mal ohne Schwindelgefühl zu überwinden. Meist ist hier noch alles dunkel, der Kaffee vom Vortag „schon" kalt. Nach kurzer Überlegungsphase, ob ich neuen braue, oder mir lieber den alten „reinzerre" (der kommt auf leeren Magen hammerhart), entschließe ich mich meist doch für die Neuauflage. Während der Kaffee so durchs Gerät blubbert, glühe ich meinen PC schon mal vor, um wenigstens den ans „Arbeiten" zu gewöhnen. Dann unterhalte ich mich meist mit Torsten über die schwierigsten Fragen der Welt, meist ohne nennenswertes Ergebnis, warte auf den würstchenverschlingenden Häuptling samt Gefolge, weil ja Vorarbeiten den Kollegen gegenüber ungerecht wäre. Nun schließen wir die tägliche Wette ab, wer denn zuerst die Gefilde der Redaktion erreicht, das Kassel-Team oder die Eschweger. Meist gewinnt „Kassel". Sind dann endlich alle Redaktionsdösel an ihrem Platz, holt Bernd den frisch gekochten Kaffee - wie immer - denn der ist den Schmerz gewöhnt, der durch heißen Kaffee auf der Hose hervorgerufen wird. Empfindlicher ist da schon Manfred, wenn ich ihm während seines allmorgentlichen Würstchenrituals ganz geschickt und meist beabsichtigt über den Fuß (den zweiten von links) fahre. Der schreit dann meist und haut seine schwabbelige Bockwurst daraufhin mit „Schmackes" in das Häufchen Senf (einer der Gründe, weshalb Micha so oft seine Tastatur reinigen muß!). Nachdem nun Bernd von Martina ganz nett davon überzeugt wurde, daß er auch heute Mittag etwas zu beißen holen wird, kann's dann auch endlich losgehen. Manfred verzieht sich -wahlweise - in sein „Aquarium" (weil ihm hier das Wasser bis zum ...) alias „Glaskasten" alias „Würstchenbude"...oder in seine zweite Heimat, auf die ...brille. Wir schauen aus dem Fenster: Graue Fassaden. Von unten ertönt ein Mordsschrei. Das war Ottis erster R-Type-Level...und nicht der letzte an diesem Tag. Die Zeit ist reif für ein Handgemenge zwischen Micha, Uli und mir um das Laufwerk des kleinen, aber wirkungsvollen Redaktionsrecorders. Mal sehen, welche fiese Musik heute so dominiert, nun, meist der „gute" alte Prince, gegen den sind wir schon fast immun. Inzwischen laufen die Telefone schon auf Hochtouren (laber,...), mal gucken, wann ich meinen Kumpel anklingeln kann. Währenddessen könnte man ja schon mal 'nen kurzen Blick auf die neuen Module werfen und 'ne grobe Auswahl treffen. Das geht so: Die großen Mega-Cartridges, die den Spielstand speichern, bricht man auf, nimmt sorgsam die Batterie heraus und steckt selbige in die Tasche (mal sehn, wofür die noch zu gebrauchen sein kann...). Die Platine bricht man in der Mitte auseinander (das macht nämlich Spaß) und wirft die beiden Hälften in den Müll. Bei den Standardmodulen fällt die Entscheidung schon wesentlich schwerer. Zunächst prüfen wir, welche Games mit Lightphaser oder 3D-Brille laufen. Da sich diese teuren Zusatzgeräte jedoch an der Konsole bei meiner Freundin befinden, stecke ich derartige Module gleich mit in die Tasche, denn was nützen sie uns hier? Eben garnix!

Ein weiteres Kriterium für die Wahl zum „testenswertesten Modul des Tages" ist die Anleitung. Das Game mit der kürzesten deutschen Anleitung macht dann auch das Rennen, ich seh's mir an, finde es langweilig und verfahre etwa wie Bernd. Schnell die Anleitung abschreiben, etwas verfälschen, Rechtschreibfehler am besten nicht übernehmen und ... da ham' wir den Salat: Gestöhn, Geschrei, Fäuste knallen auf den Tisch, Manfred rast wie 'ne Tarantel aus seiner „Frittenbude" alias „Aquarium" alias „Würstchenbude" alias „Glaskasten", fuchtelt wild durch die Gegend, mein Cursor hat sich von der Bildfläche verp... Alle Symptome deuten draufhin: Systemübergreifender Totalabsturz durch sämtliche Reihen. Alles futsch! Man hätte's ja wissen müssen. Doch passiert ist passiert, die Rechner werden erneut hochgefahren, keiner hat mehr „Bock" und die Uhr sagt Mittag. O.K., Bernd ist dran. However.

Heiß und fettig geht's die nun folgende Stunde ab, bis gegen zwei. Bald Feierabend. Gott sei Dank. Vielleicht sollte man doch noch den abgestürzten Text auf die Reihe bringen, bevor man den PC seiner täglichen Pflicht entledigt, nunja, immerhin müssen wir ja die Texte vom Vortag noch korrekturlesen -ein Haufen Arbeit, sag' ich Euch, auch wenn man dabei die Füße hochlegen kann. Doch Moment, hatten wir nicht gestern nachmittag auch 'nen Totalabsturz? Stimmt! Kein Text, keine Korraktur. Während wir uns noch stundenlang darüber freuen, hätten wir fast den Dienstschluß verpennt. Nun aber los. Die große Rallye kann erneut beginnen - nach einem arbeitsreichen, anstrengenden und stressigen Tag in der Redaktion."

„Tüt, tüt tüt tüüüüt, dieses nervenzerfetzende Geräusch kann nur mein Wecker sein. Immer klingeln lassen, der hört auch schon von selbst auf. Ok, der Wecker hat geklingelt, es ist 6.45 Uhr und ich bin damit wach. Na ja, sagen wir mal, ich schlafe nicht mehr ganz so fest wie vorher. Irgendwann, so gegen 7 Uhr, krabble ich aus der Heia, erledige die üblich Morgentoilette und begebe mich in die Küche, wo meine Mutter schon mit dem Frühstück wartet (welch ein Service). Während ich lustloß am Brötchen rumknabbere, wälze ich in meinem Hirn die interessante Frage: „Kommt der Mats pünktlich, kommt er zu spät oder kommt er überhaupt nicht?" Heute war z.B. so ein Tag, an dem er gar nicht aufgekreuzt ist. „Aha", denke ich mir, „mal wieder verschlafen". Damit dürfte klar sein, wer ich bin. Hier spricht... nein, nicht Edgar Walace, **Otti** is here! Nun gut, gehen wir mal davon aus, daß Mats kommt. Nachdem er in einer fünfminütigen Aktion seinen ollen Daimler endlich halbwegs vernünftig auf dem Parkplatz untergebracht, geht's los (Mats, du kannst die Augen ruhig wieder aufmachen)! Auf dem Weg stellt sich mir desöfteren die Frage, wo die anderen Fahrer nur ihren Führerschein gemacht haben. Mats läßt ab und zu einen seiner -mir unverständlichen - Schrekkensschreie loß. Als letzte Aktion einer solchen Fahrt beweise ich meistens noch, wie wenig Platz ein Audi 80 (Martina fährt auch einen) (und sie weiß, warum. Anm. von Martina) beim Überholen braucht, was Mats dazu bringt, im Beifahrersitz regelrecht zu schrumpfen. In Eschwege angekommen, taucht auch gleich das allmorgentliche Haubtproblem auf: Parkplatzmangel! Irgendwann und irgenwo findet man aber dann meist doch eine Lücke, in die man sich reinmogeln kann (und wie komm ich nachher da wieder raus?). Im Verlag wartet Frank schon sehnsüchtig darauf, von mir im PC-Engine-Tennis geschlagen zu werden. Ok, ok, ich bin ja nicht so! Wenn's ihm Spaß macht zu verlieren, das kann er haben! 6:1, 6:2, das war's dann wohl. Frank ist wieder sauer, ich bin glücklich, was will man mehr? Danach hält mir Frank meistens noch einen endlosen Vortrag über die (angeblichen) Vorzüge eines PC, was ich mit scheinbar interessiertem Gesicht anstandslos über mich ergehen lasse. Manfred hat zu dieser Zeit sein morgentliches Ritual mit Würstchen und WC (oder WC und Würstchen) abgeschlossen und kommt mit gewichtig erscheinender Miene (alles nur Tarnung) die Wendeltreppe herunter. Das ist ein Vorgang, der mich immer wieder aufs neue fasziniert; fällt er oder fällt er nicht?

Unheilschwanger wedelt er mir dann mit einem Päckchen vor der Nase rum. „Hier, guck mal". Würde ich ja gern, aber der hält das Ding ja nicht ruhig! Irgendwie schaffe ich es aber immer, das Päckchen doch noch in die Finger und den Inhalt in den Rechner zu bekommen. Natürlich ist's wieder ein Ballerspiel, ich krieg ja fast nichts anderes zu testen (warum nur???). Das Schwierige am Testen eines Ballerspiels ist das Jonglieren mit Joystick, Kaffeetasse und Zigarette. Kann schon mal vorkommen, daß die Zippe im Kaffee landet. Gegen Mittag kommt dann meine große Zeit. Nachdem ich Bernd den Appetit auf sein Mittagessen mit einem dummen Spruch gründlich verdorben und die anderen total genervt habe, fange ich an, den Test zu schreiben. Während ich versuche, mich zu konzentrieren, vernehme ich dauernd Martinas Gelächter. Bunt gemixt mit dem Gejaule von Prince oder dem Gedudel von Tangerine Dream. Da muß ja wieder was los sein! Trotz aller Ablenkungen gelingt es fast immer, den Test zu schreiben, ohne daß ich eintausenddreihun-

dertsechsundneunzigmal den Faden verliere. Ein verstohlener Blick zur Uhr läßt mich zufrieden auf meinen Stuhl zurücksinken. Die Stunde kriegen wir auch noch klein! Dies wird dann auch sofort in Angriff genommen, das Kleinkriegen meine ich. Also, die Wendeltreppe rauf (wieso dreht sich alles?) und irgendeine Diskussion beginnen. Das ist ganz leicht, einfach irgendwas Chauvinistisches in Martinas Gegenwart sagen, und schon geht's rund! Bei nichts anderem geht die Zeit schneller rum. Je näher der Feierabend rückt, desto munterer werde ich. So gegen 16.30 Uhr bin ich meistens erst richtig wach, bereit, die Heimfahrt über 46 Kilometer anzutreten. Warum ist Mats immer nur so grün im Gesicht?

Ach übrigens, gestern meinte Frank, wir sollten doch zur Abwechslung mal „Kick off" spielen, da hätte er wenigstens 'ne Chance - er hat wieder verloren!"

„So, Schwester Otti hat geendigt. Nun wird es Zeit, Euch zu erzählen, wie ein Tag in der ASM-Redaktion **wirklich** abgeht, und wer die wahre Arbeit verrichtet - niemand anderes als ich, **Uli.** Das fängt ziemlich früh am Morgen an, da lieg' ich im Bett, die schönsten Dinge von roten Autos, kurzhaarigen, nickelbebrillten Helden und nicht zuletzt blonden Schönen (nein, nicht Schoppen -oder vielleicht doch?) träumend. Dann passiert jeden Morgen das: Piep-piep-piep-piep, ...urgh ...mmmmh, ...piep-piep-piep-piep, ...aaah ...klack (Wecker aus), schnuck (CD-Player an), klock (Verstärker an),..., schnack (Boxen an), dit („Play"). Während entweder Boris Blank und Dieter Meier (auch „Yello") oder „Tangerine Dream" mich dröhnig aufwecken, lasse ich mich noch einmal zurückfallen...Mist - schon wieder halb acht!

Immer noch stark benommen lasse ich mich aus dem Bett rollen - zack, au! - das weckt die müden Geister. Vom Boden kämpfe ich mich hoch und taste nach meinem Bademantel. Ein paar Sekunden später kommt mir der Einfall, die Jalousie hochzuziehen, aber ich lasse es bleiben, weil ich inzwischen im Bad unter der Dusche stehe. Während ich so meine allmorgentlichen Waschungen halte, kommt mir der Gedanke, daß ich es heute wohl nicht schaffen werde - mal wieder zu spät. Nachdem ich mich in Rekordzeit angezogen habe und auch die Frühstücks-Tasse Kaffeemilch in mir verschwunden ist, stelle ich fest, daß ich es wieder unbewußt fertiggebracht habe, wie ein Penner auszusehen; jedem seine eigenen Probleme. Ich pflanze mich also in meinem stahlneuen, blitzsauberen (innen wie außen) Super-Citroen, an dem überhaupt niemals etwas kaputt ist (immer noch besser als Matsens Daimler, haha...na, was macht das Öl? Und die Sonnenblende?) und fahre zu der einzigen Straße in der Nähe des Verlages, in der man noch parken kann und gehe die restlichen 500 Meter bis zum Supermarkt, der genau zum offiziellen Arbeitsbeginn öffnet. Nachdem ich hier alles Lebensnotwendige für meinen Tag besorgt habe, mache ich mich auf den Weg an meinen geliebten Arbeitsplatz. Nur zehn Minuten diesmal - gute Zeit gefahren. Ich schaue schnell, ob der Chef schon irgendwo lauert und stelle zufrieden fest, daß dem nicht so ist -Glück gehabt. Im Computerraum spielen Otti und Frank PC-Engine-Tennis, ein Spiel, dem ich absolut nichts abgewinnen kann - viel zu anspruchsvolle Steuerung. Frank verliert. Das ist immer so. Nach dem die-Treppe-hochwendeln gibt's die erste wichtige Situation dieses Tages: Ist Micha schon da oder nicht? Davon hängt nämlich ab, ob wir zuerst Prince oder Tangerine Dream hören. Ist er nicht da, ist das gut - dann verstecke ich ihm auch erstmal alle seine Stifte, Messer, Lineale, etc., um ihn so von der ihm wenig gefallenden Musik abzulenken. Frühstück: Als einziger Nichtraucher/ Nicht-Kaffeetrinker der Redaktion (außer Manfred, der raucht nur) kann ich es mir nun leisten, erstmal über die anderen zu lästern, die schon wieder mit ihren Stinkimpeln die gute Büroluft verpesten. Danach erzähle ich die Geschichte von den Leuten, die den ganzen Tag Kaffee saufen, und sich wundern, daß sie ständig so nervös sind. Dann mache ich entweder eine Pause oder fange an zu arbeiten. Nehmen wir mal an, ich würde arbeiten (eine Pause ist mir zwar lieber, aber das habt Ihr Euch wohl schon gedacht). Also, irgendwo inmitten einiger Papiergebirge steht mein PC, die alte Mxxxknäcke, die schalte ich an, suche mir einen Zettel aus einem der Haufen und fange zu tippen an, wenn mir was einfällt - so entstehen die Tips (kommt von „tippen", was dachtet Ihr denn?). Wenn genug Tips im Speicher sind, denke ich mir entweder ein paar neue Pokes aus oder erfinde ein neues Listing zu Ports of Call. Inzwischen hat sich auch das Telefon warmgemacht und beginnt seinen tagtäglichen Amoklauf durch meine zermürbten Nerven. Die Macher von Zak McKracken sollen mir mal zwischen die Finger kommen, und enttäuschenderweise bin ich auch kein wandelndes Poke-und-Cheat-Verzeichnis. Wenn ich die Zeit dazu habe, sage ich Michael, was ich von der inzwischen von ihm eingelegten Kassette (Prince...) halte. Egal, ob von Musik oder Computern, Micha kennt sich mit beidem halt nicht aus. Na ja, wer mal bei Spectrum und Bangles angefangen hat...

Danach denke ich darüber nach, ob es Manfred auf der Toilette nicht irgendwann zu langweilig wird, und wenn nicht, warum dies? Das könnte ich zwar auch über seine beiden täglichen Dates beim Chef denken, aber das tue ich nicht. Ach ja, hiermit wiederlege ich Manfreds These über die Relation Höhe des Gehalts/ Desinteresse. Auch mit wenig Geld interessiert man sich nicht! Wie ich darauf komme? Gerade hat mir Martina meinen Anteil an der Leserpost in die Hand gedrückt. Vielen Dank (ja, ich bedanke mich jeden Tag wieder, wenn sie mir die Leserpost gibt, aber ich bin mir nicht ganz sicher, ob sie weiß, wie ich das meine.) (Ich weiß es! Anm. von Martina)! Irgendwann fängt's dann in meiner Magengegend an zu grummeln, und ich frage mich, wo Bernd wohl heute was zu essen holen wird. Italiener? Grieche? Chinese? Killer-Metzger? McDreck? Supermarkt? Während ich darüber philosophiere, was am heutigen Tage wohl das Angebrachteste wäre, legen sich meine Füße wie von selbst auf einen der Redaktionstische, und wie von selbst erscheint genau im Moment des Ablegens mein Chef in der Tür. Nach der gewohnten Anmerkung („Nichts zu tun, was?" oder „Wenn wir hier bei der Bundeswehr wären..." - sind wir aber nicht!) erfreue ich mich daran, was Mats denn heute so alles beim Essen über sein und Bernds Hemd kippt. Nach dem Essen soll man sich bekanntlich ausruhen -das tue ich auch. Ich sonne mich ein wenig durch das Fenster, lege meine Füße auf die Heizung, baue ein paar Papierflieger, die ich aus dem Fenster werfe, wenn mal gerade keine Pampelmusen mehr da sind, mit denen wir Redaktion und Karstadt-Parkplatz kreativ verschönern können. Danach mach' ich erst mal eine Pause und schlurfe zur Toilette. Besetzt. Manfred!

Daß das Telefon das andauernde Getute aushält, wundert mich. Daß ich das andauernde Getute des Telefons aushalte, wundert mich noch mehr, und ich beschließe, daß Micha ruhig auch mal an den gemeinsamen Apparat gehen könnte, was er nicht tut. Inzwischen hat sich das Problem aber erledigt, das Gespräch geht zum anderen Tisch, wird angenommen und fliegt mir wie ein Bumerang ins Genick, weil's halt doch eine Frage zu Ooze war, zu dem wir leider immer noch nichts Neues wissen. So gegen zwei fällt mir der Haufen neuer Rollen-, Strategie-(urgh!) und Konsolenspiele ein, den ich eigentlich testen soll, wozu ich aber wahrscheinlich mal wieder nicht kommen werde, weil ich gerade im Moment sehr dringend eine Pause brauche. Na gut, was wird sich denn wohl am besten testen lassen? Ich nehme mir ein amerikanisches Nintendo-Modul vor, das sowieso nicht vor nächstem Jahr in Deutschland erscheinen wird, und denke mir ein paar Gemeinheiten aus, mit denen ich mich an den Softwareherstellern für das räche, was sich das Leben an Gemeinheiten für mich ausdenkt. Dann schreibe ich meinen Testbericht, nachdem ich mir von Otti ein paar kurze Stichpunkte zu einem Spiel, das er gerade pausenmäßig spielt, habe geben lassen. Wenig später werde ich telefonisch von Xxxxxx Xxxxx von der Firma Xxxxxx gebeten, beim Preis doch statt 'ca. 100 Mark' 'ca. 99 Mark' zu schreiben. Ich sage ihm, ich würde mir was einfallen lassen und lege auf. Natürlich schreibe ich 'ca. 100 Mark' (hähä), allein schon, um ein paar Leute zu ärgern. Inzwischen, es ist nach vier, herrscht um mich herum reges Treiben. Ist was passiert? Das sind so Momente, in denen ich mich etwas alt fühle. Aber was soll's, gleich ist ja eh Feierabend - ach Sch..., heute ist ja Mittwoch! Hotline! „Tja, viel Spaß noch, Uli!" höre ich von meinen Kollegen, wenn sie gehen. Säcke!

Kaum sind sie weg, hellt sich mein Antlitz wieder auf. Die Telefone werden vorsorglich blockiert, und ich überlege mir, was wir denn heute für einen Videofilm ansehen könnten, während Torsten, mein „Leidensgenosse", schon den Sechserträger besorgt, den wir nachher leeren werden. Während der Hotline fängt es dann an zu regnen, was daran liegt, daß ich mein Verdeck offen habe stehen lassen. Es ist acht, ich fühle mich so tot. Nachher noch ins 'Portrait' (Disco)? Klar, Mann! So ein bißchen Arbeit haut mich doch nicht um. Unter Umständen werde ich morgen zu spät zur Arbeit kommen - irgendwie bekomme ich das alles noch nicht so recht in den Griff..."

Na, habt Ihr immer noch Lust, in unserer Trampel-Chaos-Dröhn-Rappel-Chauvi-Baller-Macho-Rauch-Schmauch-Streß-Blubber-Sappel-Blödel-Redaktion vorbeizuschau'n? Wohl kaum, also uns allen wäre zumindest -wenn wir's ja nicht selbst wären (oh Graus!) - die Suppe kräftig versalzen worden. Ach ja, unser Virus ist übrigens ansteckend.

Eure ASM-Redaktion

REDAKTEUR, SPIELETESTER ODER BEIDES ?

Thomas „Brandy" Brandt zum Alltag eines ASM-Redakteurs

Nichts bietet sich in einer Hintergrund-Specialausgabe übers Software-Metier mehr an, als gerade auch die schreibende Zunft dieser Szene zu Wort kommen zu lassen. Oft werden wir mit der Frage konfrontiert, was denn bei unserer Tätigkeit den größeren Stellenwert einnimmt, das Spieletesten oder der Journalismus, mit Recherche, und eben so, wie er sich gehört. Böse Zungen unterstellen den Redakteuren von Software-Zeitschriften oftmals, sie ballerten den lieben langen Tag „in der Gegend" herum und hätten somit nix Vernünftigeres am Hut, als ständig irgendwelche Joysticks heißzuspielen. Warum dem nicht so sein kann, steht außer Frage. Jeder Schreiberling, der an einem Periodikum wie ASM oder anderem mit 'nem Umfang von über 100 Seiten - von den Sonderausgaben gar nicht zu reden -sein Tun hat, hat seinen Lesern gegenüber eine Informationspflicht, die die sorgfältige Recherche in den Vordergrund stellt. Kritisch betrachtete Programme müssen natürlich getestet worden sein, und das nicht zu knapp. Jedermann weiß, wie komplex und schwierig teilweise ein Strategie-Adventure werden kann. Da heißt's dann reinknien und nochmals reinknien, um 'nen anständigen Testbericht aufs Papier oder auf den Screen zu bringen. Bei der Vielzahl der zu testenden Programme entsteht dann natürlich schnell der Streß, der für den Beruf des Redakteurs gar so typisch ist.



Thomas Brandt, vielen unter dem Namen „Brandy" altbekannt, erinnert sich an seine Zeit in der ASM-Redaktion. Wer ihn kennt, der weiß, daß es „Brandy" nicht schwer fiel, ein wenig „aus dem Nähkästchen zu plaudern"...

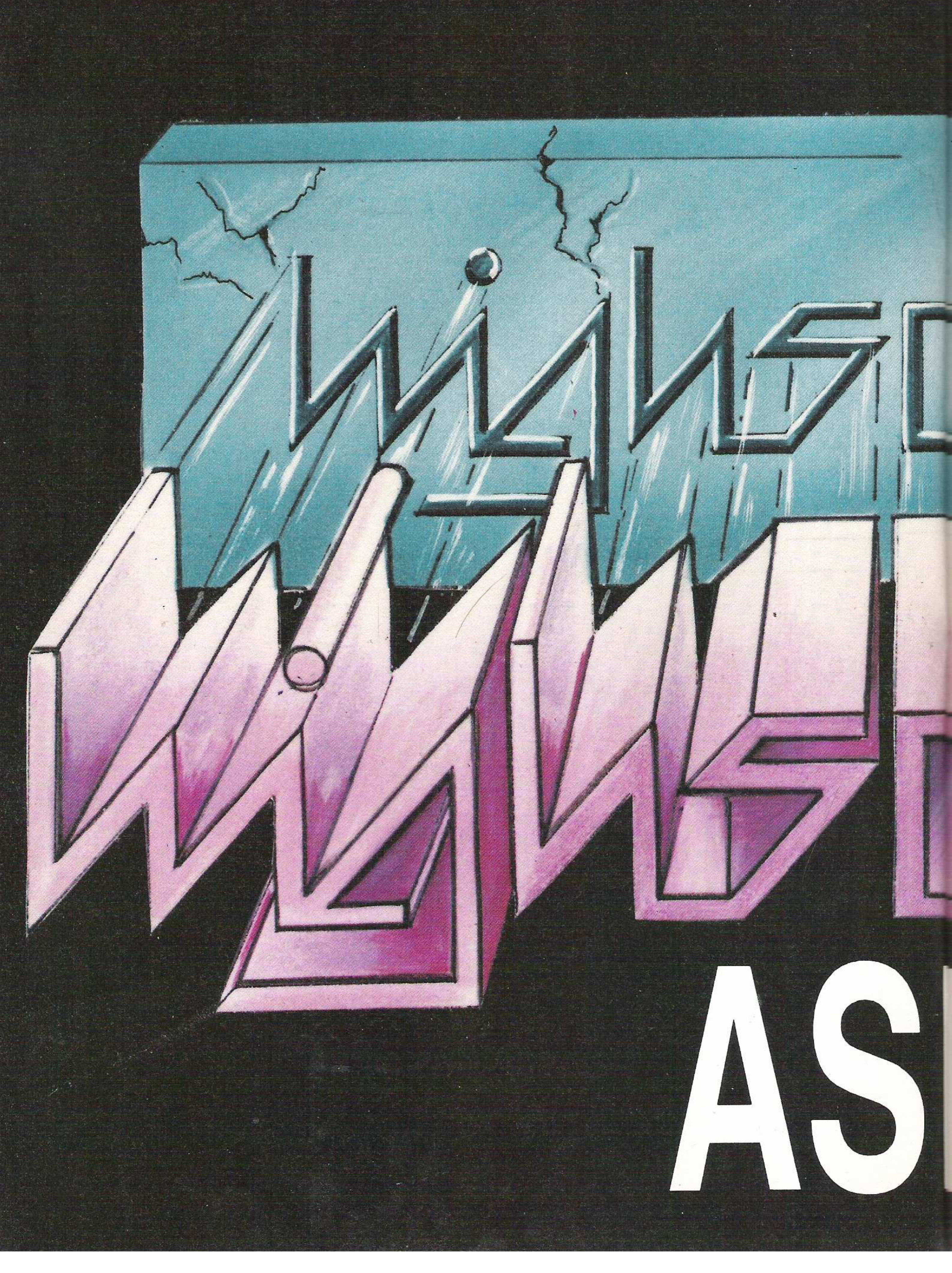
Reporter, Journalisten, Redakteure - Berufsbezeichnungen, die heute jeder einzuordnen weiß. Die Vertreter der berichterstattenden Zunft informieren die Bevölkerung über mehr oder weniger wichtige Ereignisse in der Welt. „Man kann sich hier als Bindeglied zwischen dem Ereignis und dem Endkonsumenten, also dem Leser, verstehen", erklärt **THOMAS BRANDT** auf die Frage, wie er den Beruf des Redakteurs beschreiben würde.
„Zunächst sammelte ich schon während der Schulzeit erste Erfahrungen mit der technischen Seite dieses Berufes. Später sollte und wollte ich dann beim **TRONIC-VERLAG** über die Computer- bzw. Softwareszene berichten." Ohne Vorbehalte arbeitete sich „*Brandy*" in die Materie ein, „auch wenn ich selbst heute noch kein Computerfreak bin." Er sieht sich vielmehr als spielfanatischen Redakteur, der „die Gabe besitzt, ein gutes von 'nem schlechten Spiel unterscheiden zu können. Es waren nicht die technischen Daten, an denen ich meinen Eindruck festmachte, sondern einfach das Spiel selbst, welches für einen bestimmten Computertyp hergestellt wurde."
Die Ansatzpunkte für Kritik und Bewertung unterscheiden sich von Redakteur zu Redakteur. Ottfried Schmidt („*Baller-Otti*") beispielsweise hält's dagegen genau andersherum. Als Programmierernatur orientiert er sich streng nach technischen Möglichkeiten jedes einzelnen Systems. Otti verteilt erst dann Hitpoints, wenn das Game technisch ausgereift bis ins letzte Detail ist. Wieder andere Redakteure machen ihr Urteil abhängig vom Spielsinn. Hier sind die Ansprüche zweifelsohne sehr hoch - ein Ballerspiel kann meist nur schwerlich bestehen. Es liegt also im Ermessen jedes einzelnen Redakteurs, ein Spiel nach unterschiedlichen Gesichtspunkten zu betrachten.
„Ich persönlich empfand es als Vorteil, vorher nichts mit Computern zu tun gehabt zu haben", so „*Brandy*" weiter, „ich konnte so frei von der Leber weg beurteilen, ob mir das Testspiel einfach nur Spaß bereitet hat oder nicht - denn darauf kommt's ja in erster Linie an, denke ich. Anfangs ließ ich außer acht, ob die Beschaffenheit des jeweiligen Computers möglicherweise eine technisch bessere Form des Games zugelassen hätte. Davon ausgehend ließen sich dann auch die weiteren Kriterien einfacher beurteilen. Während andere sich also seitenweise über einen Drucker mit einer weiteren Nadel ausließen, drückte ich einfach nur die Begeisterung oder Enttäuschung über ein Spiel aus."

Mit zunehmender Erfahrung wuchsen dann auch die Ansprüche. Sehr bald stellte Thomas fest, daß anfängliche Begeisterung durchaus nachlassen kann. „Nach und nach wird jeder „Spieletester" anspruchsvoller und fragt sich, wie lange eine Spielmotivation anhalten kann." Diese Entwicklung machte „*Brandy*" wie jeder andere Redakteur mit. Natürlich heißt das nicht, daß ein Redakteur irgendwann einmal mit sehr ernster Miene und faltiger Stirn vorm Computer sitzen soll. Hier spielt wiederum die persönliche Einstellung zum Computerspiel als solches eine tragende Rolle. Thomas: „Die Ansichten über Computerspiele im Allgemeinen gehen weit auseinander. Für mich selbst ist diese Spielegeneration nichts anderes als eine Modernisierung der einst so geschätzten Gesellschaftsspiele. Die Form ist zwar 'ne andere, o.k., im Vordergrund steht allerdings immer noch der Unterhaltungswert. Es sind eben *nur* Spiele."
Doch nochmal zurück zu den Bewertungskriterien: Damit jeder ASM-„Neuling" möglichst rasch die Spreu vom Weizen zu trennen vermag, bekommt er erst einmal vom Chefredakteur ein paar Spielstunden „verschrieben". Unter wechselnder Führungsaufsicht erfahrener Kollegen wird gespielt, bis die Augen viereckig sind. „Anfangs macht dies einen Riesenspaß, zumal es die Faszination des Neuen hat. Doch schon bald holt der Alltag die anfängliche Begeisterung ein, und das „Spielen" wird zu einer Arbeit wie jede andere", erläutert „*Brandy*". Der Grund dafür läge auf der Hand: „Bei dem Umfang einer ASM sind es Monat für Monat unzählige Programme, die getestet werden müssen. Bei der Anzahl von Arbeitstagen und der gegebenen Termine (*an die sich nunmal alle Redakteure dieser Welt zu halten haben!*) in bezug auf *Satz*, *Repro* und *Druck* kann sich wohl jedermann vorstellen, daß es hier **nie** bei einem Spiel pro Tag bleibt. Geht man nur einmal von einer handvoll Spielen pro Tag aus, die nicht nur angesehen, sondern eben getestet und beschrieben werden müssen, so wird ersichtlich, daß der Spieletester sich nicht zum geruhsamen Spielchen vor dem Screen niederlassen kann. Der schnelle Blick für das Wesentliche ist hier gefragt..."
Sitzt man gelegentlich dann doch mal etwas länger an 'nem Spiel, kann das nur eine der folgenden drei Ursachen haben:
1. Der Schwierigkeitsgrad des Spieles ist so hoch, daß man ohne das Studium einer 100seitigen Anleitung nicht über das erste Level hinauskommt.
2. Ein Strategieprogramm oder ein Adventure wartet darauf, von der ASM-Redaktion bezwungen zu werden.
3. Das Spiel ist so gut, daß wir den Lesern einfach mehr darüber berichten möchten (*eine vierte Variante könnte sein, daß Otti ein Ballerspiel in die Finger bekommt*).
Doch wieviele Spiele lassen sich hier einordnen? Nur die wenigsten! Es bleibt somit viel Durchschnittsware, die eine mittelprächtige Bewertung zu erwarten hat. Natürlich hat auch hier der Leser das Recht, über diese Games informiert zu werden. Das Zusammenspiel von Redaktion und Lesern nimmt überhaupt 'nen wichtigen, ja fast den wichtigsten Stellenwert bei der Arbeit des Redakteurs ein. Die Kommunikation mit dem Leser auf Messen, am Telefon oder auf den Feedback-Seiten wird stets gesucht, schon der Kritik und Vorschläge wegen. Jedermann ist ein willkommener Gesprächspartner, auch wenn Zeitmangel manchesmal kurzfassen erfordert.
Um die Leser mit den neuesten Informationen zu versorgen, gehen ASM-Redakteure gelegentlich auf Tour oder fragen über'n Draht nach neuesten Infos. „*Brandy*" erinnert sich: „Der Alltag wird zu einem Hin und Her zwischen Computern, Telefon und Texten."
Damit jedes Game auch im rechten Licht festgehalten wird, stehen alle Nase lang Fototermine an. Das fordert dann zusätzliche Zeit und - vor allem -Geduld. Das Layout (die Kombination von Text und Bild) wird vom kritischen Auge des Redakteurs bis zur „gestorbenen" Seite verfolgt, damit zum Ende alles so aussieht, wie er es sich vorgestellt hat.

Wenn die Leser dann endlich das Endprodukt, die ASM, in der Hand halten, saßen die Redakteure längst wieder mit der Verlagsleitung zusammen und haben die nächste Ausgabe schon durchkonzipiert. Genau betrachtet ist die aktuelle Ausgabe für die Redakteure dann schon wieder „Schnee von gestern".

Dies war in groben Zügen der Alltag eines ASM-Redakteurs. Thomas Brandt ist mittlerweile aus der Computerbranche ausgestiegen (*von diesem Artikel mal abgesehen*). "Ein Teil von mir bleibt wohl immer dabei", sagt „*Brandy*" selbst, „Redakteur bin ich auch weiterhin - mit Leidenschaft, doch habe ich mal wieder die Szene gewechselt. Sport, mein jetziges Fachgebiet, ist für Millionen ebenso eine Form der Freizeitgestaltung. Die Faszination des Neuen hat bei mir wieder gegriffen..."

Thomas Brandt, pb, mats.


AS



M war live dabei!

Wenn Sie das nebenstehende Logo schon kennen, dann gehören Sie sicherlich auch zu den Millionen, die Dank Schwarz-Schilling und seinem Kabelfernsehen den Fernsehsender WDR III empfangen können. Es könnte natürlich auch sein, daß Sie in dem Einzugsbereich dieses Senders wohnen. Außerdem wird man bei Ihnen ein Interesse an Computern und Computerspielen voraussetzen dürfen, denn sonst hätten Sie sich diese Sendung vermutlich nicht auf den heimischen Bildschirm geholt, geschweige denn diese Zeitschrift gekauft.

Seit Dezember 1988 strahlt der Westdeutsche Rundfunk HIGHSCORE aus. ASM-Redakteurín Martina Strack war bei der ersten Sendung in diesem Jahr am 18. März live dabei und wird Ihnen ein wenig davon erzählen, wie die 30 Minuten HIGHSCORE zustandekommen, von Vorbereitungen, Generalprobe, dem Lampenfieber der Mitwirkenden und dem damit verbundenen Kaffeekonsum. Schauen Sie mit ihr hinter die Kulissen der Computer-Sendung HIGHSCORE!

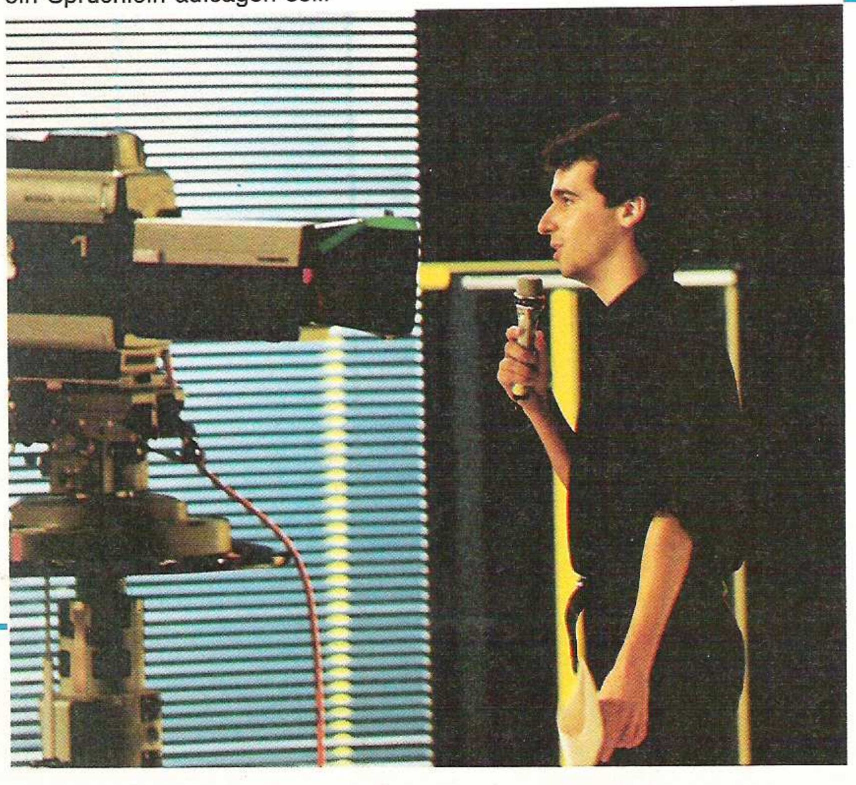
Stellen Sie sich also vor, ein ASM-Redakteur wird von einem WDR-Redakteur, angerufen. Der WDR-Redakteur, der die Sendung zusammenbastelt, heißt Peter Helling und fragt mich rund raus, ob ich nicht Lust hätte, in der Sendung HIGHSCORE als Gastkritiker aufzutreten. Klar hatte ich Lust! Dann kommt die Arbeit.

Vorbereitung

Ich soll ein paar Spiele vorstellen, der Beitrag wird etwa sechs Minuten dauern. Also setze ich mich hin, suche Games aus, die ich gern vorstellen würde und bespreche die Liste mit Peter. Schließlich kommen sechs Spiele in die engere Auswahl, die herbeizuschaffen sind. Denn in der Sendung sollen natürlich Ausschnitte aus den Spielen gezeigt werden. Deshalb werden die ausgewählten Games zu einer Agentur geschickt, die davon MAZ-Bänder aufnehmen soll. Danach werden die Szenen zusammengeschnitten und mitgestoppt, denn schließlich muß man ja wissen, wie lang man Zeit hat, um zu den einzelnen Spielen etwas zu sagen.
Ich schreib' also auf, welche Szenen ganz sinnvoll wären, schicke das Ganze an Peter, der alles an die Agentur weiterleitet. Drei Tage vor der Sendung sind die Bandaufnahmen gemacht und ich begebe mich auf den Weg nach Köln in die heiligen Hallen des WDR. Peter will sich mal begukken, wer das ist, der da ca. 5 Minuten live ein Sprüchlein aufsagen soll.
Außerdem müssen die Szenenschnitte festgelegt werden.

Drei Tage vor der Sendung

Jetzt wird's langsam ernst: Ich begegne einem hektisch hin- und herlaufenden Peter Helling, der nervös zwischen dem ewig klingelnden Telefon und seinem Schreibtisch pendelt. Drei Tage vor Sendetermin fängt das an, was man so landläufig „Krisenmanagement" nennt. Denn meist stellt sich kurz vor „Erscheinungstermin" dann heraus, daß vieles nicht so funktioniert, wie's geplant war (irgendwie kenn'ich das ja auch von der ASM-Redaktion her...ähem...hüstel...). Ein bißchen Sinn fürs Chaos muß man also schon haben...
Auf die MAZ-Bänder bezogen heißt das, daß die Agentur überhaupt nur vier Spiele von den sechsen aufgenommen hat. Außerdem fehlen verschiedene Szenen. Wir beschließen, eben die vier Games zu nehmen, die auf Band aufgenommen sind. Etwas anderes bleibt uns auch nicht mehr übrig, die Zeit bis zur Sendung ist zu knapp. Es erscheinen nun: LED STORM, ZANY GOLF, INTERNATIONAL KARATE + und PROSPECTOR.
Der nächste „Unfall": Von Prospector wurde nur das „Aufwärmlevel" aufgezeichnet. Es fehlen praktisch alle Features. Schnelle Entscheidung: Wir werden versuchen, noch direkt vor der Sendung ein MAZ-Band zu ziehen und dazuzuschneiden. Entweder es klappt, oder es klappt nicht (irgendwie logisch)!
Dann krieg' ich von Peter noch ein paar gute Ratschläge zum Text (von wegen Live-Sendung und so). Er meint, ich sollte mir nur Stichpunkte zu den einzelnen Spielen machen. Vom Zettel ablesen ist in der Sendung sowieso nicht drin. -Schön!


Sonst nicht vor der Kamera zu finden: Peter Helling (31), der Mann, der „Highscore"zusammenbastelt.

Im Studio

Samstag der 18.3.1989: Es ist soweit. Um 14 Uhr tigern die „Mitwirkenden" der Sendung langsam in Richtung Studio. Dort sind die Techniker schon seit ein paar Stunden dabei, die Kulissen aufzubauen

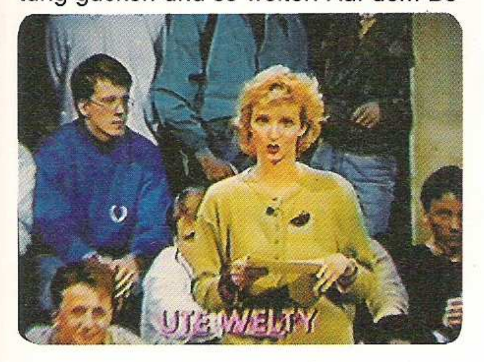

Sieht größer aus als es ist: Die „Highscore"-Kulisse

und die vielen Lampen anzubringen, die die Szenerie erhellen sollen. Während die Lampen montiert werden, darf sich niemand sonst im „Bühnenbild" aufhalten, da es ab und an schon mal vorkommt, daß so ein Strahler von der Decke runterkommt. Ungesund, wenn man dann gerade druntersteht.

Geht man durch die Gänge hindurch in das Studio, kann man sich kaum vorstellen, wie groß der gesamte Studioraum ist und wie klein dagegen der Teil, in dem später die Sendung stattfinden wird. Überraschend ist auch, daß auf dem Fernsehschirm alles viel größer und weitläufiger wirkt als es tatsächlich ist. Geschickte Kameraführung macht's möglich!

Nachdem die Technik im großen und ganzen erledigt ist (noch immer wuseln Leute hin und her, die irgendwelche Strippen von A nach B verlegen), wird angetestet: Stellprobe, Sprechprobe, Ablaufprobe. Wir „Mitwirkenden" beobachten die Szene interessiert und warten auf das Lampenfieber, das sich unweigerlich einstellen wird.
Schließlich werden wir „in den Kulissen verteilt", d.h., jeder bekommt gesagt, von wo nach wo er laufen, bzw. wo er sich wann hinsetzen oder stellen soll. Für mich hat man sich einen Standplatz ausgesucht. Zwei Kameras sehe ich auf mich

gerichtet, zwischen denen umgeschaltet wird. Dann gibt's genauere Anweisungen: Erst freundlich in die eine Richtung gucken, dann freundlich in die andere Richtung gucken und so weiter. Auf dem Bo-



Moderatorin Ute Welty führt durch die Sendung

den wird mit einem Klebestreifen markiert, wo ich nachher stehen soll. Direkt vor mir befindet sich ein ziemlich großer Monitor, auf dem später das MAZ-Band mit den aufgenommenen Spieleszenen ablaufen wird. Zu dem, was auf dem Monitor (und natürlich parallel dazu auf den heimischen Fernsehern) zu sehen ist, muß ich unmit-

Generalprobe

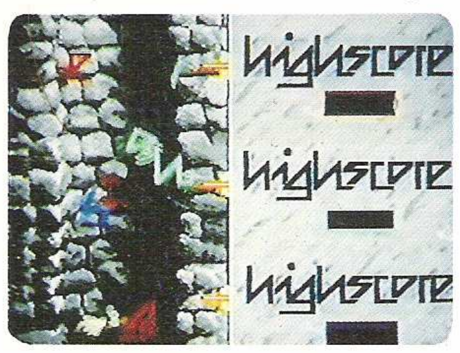
Es dauert schon einige Zeit, bis jeder sein Plätzchen zugewiesen bekommen hat, das letzte Kabel liegt, wo es hin soll, die Maus endlich an dem Computer hängt, an dem sie gebraucht wird, und es los gehen kann mit der Generalprobe. Bis jetzt haben wir noch rumgewitzelt, von Lampenfieber nicht die Spur, fröhliche Atmosphäre. Die Mini-Mikrophone werden auf die „Mitwirkenden" verteilt, damit auch der Ton geprüft und optimal ausgesteuert werden kann.

Zwischenzeitlich haben wir in der Kantine schon einige Tassen Kaffee zu uns genommen. Der Synchronübersetzer, der das Interview mit den beiden Mikes von „fissionship" (THE KRISTAL, erschienen bei Prism Leisure) sprachlich managen wird, übersetzt schon mal „auf Probe", was wir uns erzählen, damit er sich auf die



Drei Kandidaten für das „Highscore"-Spiel

beiden Engländer einstellen kann. Es klappt prima! Dann kommt Peter zu uns. Es geht los!
Noch bevor Zuschauer ins Studio kommen, werden die Beiträge in der Reihenfolge „durchgespielt", in der sie eine Stunde später live über den Sender gehen sollen. Zuerst erfolgt die Probe des Highscore-Spielwettbewerbes mit den drei Kandidaten. Danach wird ein vorgefertigter Beitrag über bewegte Computergrafik über die Monitore gejagt. Es folgt die Überleitung zu Micheal Sutin und Micheal Haig, die zu ihrem Spiel „The Kristal" von Moderatorin Ute befragt werden. Nach dem Interview mit „Mike und Mike" bin ich dran. Tja, was soll ich Ihnen erzählen; die Generalprobe war für mich ein Debakel, da die Zeit für die einzelnen Spieleszenen wirklich schwer abzuschätzen war, wenn man das MAZ-Band in seiner Gesamtheit noch nicht gesehen hat. Ich habe mich mit dem Gedanken getröstet, daß es nach einer verpatzen Generalprobe ja nur noch besser werden kann. Schließlich geht



Das „Zwei-Minuten-Game"

noch das Gespräch mit dem BPS-Vositzenden Stefen „über die Bühne".

Letzte Korrekturen

Nach der Generalprobe bleibt noch eine Stunde Zeit bis zur Sendung. Ich werde nervös, wage gar nicht daran zu denken, daß ich in der Sendung womöglich „sprachlos" dastehe, während das MAZ-Band mit den Spieleszenen unaufhörlich abgespult wird.
Apropos MAZ-Band. Die Aufnahme von Prospector muß ja noch gemacht werden! Schnell wird die Diskette herbeigeholt. Ich schnappe mir einen Joystick, wähle das letzte Level aus, „Countdown" läuft - jetzt! Das-MAZ-Band beginnt mit der Aufnahme, ich fange an, die beiden Figuren durch den ersten Raum zu steuern, versuche mich zu erinnern, wie der richtige Weg war. Hektik.
Da! Schon ist's passiert: Ein Fehler, und die Aufnahme muß wiederholt werden. Noch mehr Hektik. Im zweiten Anlauf gelingt's dann. Die „Technik" atmet auf



Interview mit Mike + Mike

- ich auch. Während ich mich auf den Weg in die Kantine mache, wird die „alte" Prospector-Szene gegen die eben aufgenommene ausgetauscht.
In der Kantine sitzen wir dann wieder zusammen. Die Spannung steigt, der Kaffeekonsum auch. Jeder versucht sich auf seine Weise auf die Live-Sendung vorzubereiten. Ich gehe auf und ab, rezitiere im Kopf mein Konzept, versuche, nicht ganz so nervös zu sein. Warten.

Dann ergießt sich ein Schwall Zuschauer durch die Gänge hindurch ins Studio. Neugierig begucken wir die Zuschauer, neugierig gucken die Zuschauer zurück. Gleich geht es los!

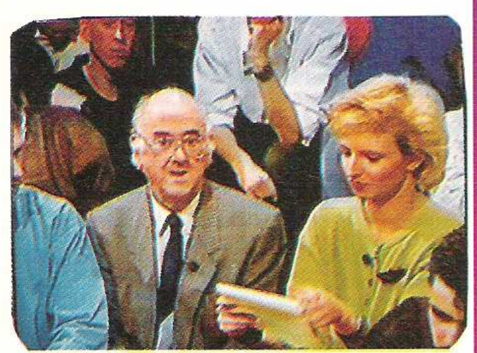
Die halbe Stunde der Wahrheit

Alles ist nun an seiner Stelle. Durch einen schwarzen Vorhang wird das Studio unterteilt. Diejenigen, die später in der Sendung drankommen, warten hinter dem schwarzen Vorhang auf den Moment, an dem sie zum vorgesehenen Platz in den Kulissen gehen müssen. Die Kandidaten für das Spiel am Anfang stehen schon in Bereitschaft. Wir anderen schauen auf den Monitor, auf dem wir das Geschehen beobachten können; hinter dem schwarzen Vorhang, versteht sich. Dann wird der Highscore-Vorspann abgefahren. Die Würfel sind gefallen, rien ne va plus!
Flüsternd kommentieren wir „Wartenden" unsere Nervosität, während ein „Programmpunkt" nach dem anderen abläuft. Gleich sind Mike Sutin und Mike Haigh an der Reihe, verabschieden sich



Die Sekunde vor dem Start des MAZ-Bandes auf dem Monitor

von mir. Wir wünschen uns gegenseitig alles Gute. Nach diesem Beitrag bin ich dran, bekomme ein Zeichen, daß ich mich jetzt an meinen Platz begeben soll. Dann die Begrüßungsformel von Moderatorin Ute, ich schau in die Kamera, weiß nicht, wann die Kamera läuft, weil das rote Lämpchen kaputt ist. Mit halbem Auge beobachte ich den Monitor, auf dem gleich die Spielszenen ablaufen werden.
In diesen Minuten arbeitet das Gehirn auf Hochtouren. Später erzählt mir Mike Sutin, daß es ihm ähnlich ergangen ist. Nach schier endlos langer Zeit stellt Ute die Abschlußfrage. Ich verlasse das Studio. Ganze Felsbrocken fallen mir vom Herzen. Geschafft!
Den Rest der Sendung verfolgen wir von der Kantine aus. Glückwünsche werden



Letzter Beitrag - BPS

verteilt. Nachdem der Abspann über den Monitor geflimmert ist, sind wir alle im großen und ganzen zufrieden. Die Zuschauer verlassen das Studio, und sofort werden neue Kulissen für die nächste Live-Sendung aufgebaut.



Der Abspann läuft: Aufatmen - die Sendung ist geschafft!

Am Abend sitzen wir noch beisammen, rekapitulieren die Sendung und sind uns einig, daß es trotz der Aufregung Spaß gemacht hat. Schließlich ist doch eine Menge Arbeit und Aufwand erforderlich, von denen der Zuschauer der 30-Minuten-Live-Sendung kaum etwas zu sehen bekommt. Mein Applaus geht an die „Macher" von „Highscore", die „Hintermänner" und -Frauen, denen wir solche Produktionen zu verdanken haben.

Martina Strack

DER COMPUTER AUF SENDUNG?

WEITGEHEND FEHLANZEIGE!

Es begab sich an einem Tag, als ich verschiedene Programmzeitschriften durchblätterte - auf der Suche nach Sendungen in Funk und Fernsehen, die sich mit dem Thema Computer beschäftigen. Ja, ein ganzer Vormittag ging dafür drauf. Und was ist das Ergebnis? Fast nichts, ehrlich gesagt! In dieser Ecke der Medienlandschaft sieht es sehr dürftig aus. Kaum eine Rundfunkanstalt scheint das Gerät, daß Millionen von Jugendlichen beschäftigt, ausreichend zu berücksichtigen. Im Hörfunk sieht es zwar besser aus, aber von einem großen Angebot kann auch hier keine Rede sein. Zwecks genauerer Informationen rief ich noch die einzelnen Sender an. Doch auch hier konnte man mir kaum weiterhelfen: von wegen Sommerloch, geringes Interesse und solche Geschichten. Trotzdem soll der interessierte Leser erfahren, welche Sendungen sich doch mit dem Computer beschäftigen.

Beginnen will ich bei **ARD** und **ZDF**. Im Gegensatz zu ihrem eigenlobenden Werbespot („bei **ARD** und **ZDF** sitzen Sie in der ersten Reihe") glaube ich eher, daß ich in der letzten Reihe sitze. Im ersten Programm gibt's anscheinend überhaupt nichts über Computer. Das **ZDF** bietet immerhin schon **TECHNIK 2000**, eine Sendung, die das Thema Computer leider nur oberflächlich bearbeitet.
Beim Westdeutschen Rundfunk hatte ich schon mehr Glück. **WDR III** strahlt zehn Mal im Jahr den **COMPUTERCLUB** aus, weiterhin steht noch die Sendung **HIGHSCORE** auf dem Programm. Dazu beschäftigen sich auch **SCHULFERNSEHEN** und die **FERNUNIVERSITÄT IM DRITTEN** gelegentlich mit dem Computer. Das ist immerhin schon etwas, denn dafür wurde der Computer aus dem Radioprogramm gestrichen.
Der **HESSISCHE RUNDFUNK** verzichtet vorläufig auch noch auf Computersendungen. Im Fernsehen gibt's keine regelmäßigen Sendungen, im Radio soll sich das eventuell bald ändern. Aber da war noch nichts genaues zu erfahren.
Auch die so hochgelobten Kabelprogramme **SAT 1** und **RTL+** nehmen den Computer nicht so ernst, daß sie ihn ins Programm aufnehmen wollen. Schade, denn gerade hier hatte ich ein positives Ergebnis erwartet.

Doch nun ein paar Lichtblicke. Im Freistaate **BAYERN** kommt immerhin ein Mal monatlich der **COMPUTERTREFF** im Fernsehen. **TELE 5** sendet gar zwei Mal die Woche die **COMPUTERBOX**. Freitags um halb sieben, Samstags um halb acht abends. Auch im hohen Norden bemüht man sich. **NDR 4** sendet im Rahmen der Sendereihe **LOGO** die Computersendung **COMPUTER ON-LINE**. Jeden zweiten Montag im Monat dreht sich hier alles um den Computer. Aus der Themenübersicht konnte ich schon auf einige interessante Sendungen schließen.
Bei **RADIO ELECTRON RVN**, einem Privatsender, nimmt man den Computer ebenfalls ernst. So ernst, daß jeden Freitag ab 18 Uhr der **SOUND-CHIP** ausgestrahlt wird. Leider kann man die Sendung nur im Saar-Lohr-Lux-Raum empfangen (102,4 MHz). Doch bald will man dort ins deutsche Kabelnetz gehen. Wer kann, sollte dort mal reinhören!
Fazit: Es ist schon traurig mitanzusehen, was die Programmplaner der Rundfunkanstalten vom Computer halten. Ist denn das Interesse daran wirklich so gering? Sprechen die Verkaufszahlen der Maschinen nicht für sich? Oder ist der gewaltige Apparat Rundfunk nicht flexibel genug? Es wäre zu wünschen, daß die jetzige Situation sich noch zum Besseren ändern würde.

Peter Braun


DAGEGEN KOMM' ICH MIR ECHT ALTMODISCH VOR..!
WÜRG!
TIP! TIP!
ATARIMAN ST520
VORSICHT SCHILD!
WACK!
WALKODORE 64
ZOSCH!
COMPUTERMAN
ACID IS DEAD!
WALK-PC
TIP! TIP!
BAY 88

Donald Bug's Daddy im ASM-„Verhör":



Wer kennt ihn nicht, unseren Comic-Helden, ständig "auf der Suche nach dem Witz", ständiger Anlaß zu reger Diskussion zwischen eingefleischten ASM-Lesern. DONALD BUG, das Unikum der Seite 3, macht zur Zeit 'ne schöpferische Pause, in der ASM jedenfalls. Wie lange? Ma waa'ses net. Dennoch ist uns gelungen, was wir der Leserschaft schuldig sind, und so haben wir in dieser Sonderausgabe auch wieder 'ne Kostprobe unseres guten "alten" DB. Es kommt noch besser: Aus gegebenem Anlaß statteten wir im Vorfeld unserer August-Special dem Schöpfer der Langnase 'nen ausgiebigen Besuch ab. Wir wollten halt mal wissen, wer denn eigentlich hinter "BAY 88", "BAY 89", ... steckt. Wer ist der Daddy unseres DB (nicht Daimler Benz!) eigentlich, wie lebt er, was treibt er so alles? Hier also die etwas andere "Beziehungskiste" von, mit und über...na, wen wohl..., ist doch klaaa, STEFAN BAYER!

Es ist jetzt ungefähr 25 1/4 Jahre her: Im nordhessischen Gudensberg erblickt ein Stefan das Licht der Welt. Ein Stefan wie jeder andere? Nun, sein Leben geht (zunächst) einen ganz gewöhnlichen Verlauf, Schule, Abi, Zivildienst, alles, was Spaß macht, was man eben so tut. Dennoch: Im Laufe der Jahre entwickelt Stefan Bayer sein Talent für die etwas andere, freie Laufbahn, die des Künstlers und, wie sich heute zeigt, Multitalents.

Zweifelsohne hat sich Stefan, der seit etwa vier Jahren in Kassel lebt und dort an der GHK dem Kunst- und Germanistikstudium nachgeht, in Insiderkreisen auf überregionaler Ebene einen Namen geschaffen, sein "BAY 89" wurde zum Begriff, denn Karikaturisten sind gegenwärtig immer noch sehr rar, auch in Kassel.

Genau dieses Spezialgebiet hat sich Stefan ausgeguckt, den Bereich Karikatur und Comic. „Kunst von der Macherseite her, Performance, Werkstätten, und so, interessiert mich nicht so sehr", erklärt Stefan, „ich habe mich auf ein Spezialgebiet eingefahren und baue nun meine Erfahrungen nach und nach aus".



Vor etwa zehn Jahren begann der Künstler, sich mit der „großen, weiten Welt" des Tuschefüllers zu beschäftigen. Seine Comicserien erschienen seitdem in verschiedenen Wochen- und Tageszeitungen, später auch in Magazinen wie *Pflasterstrand* (Frankfurt/Main), *Hier & Jetzt* (Göttingen/Kassel) und *Info Tip* (Kassel), daneben in verschiedenen Fachzeitschriften, z.B. *CQDL* (Amateurfunk), Discothekenfachblättern und Wirtschaftszeitschriften. Seit 1986 versorgt Stefan Bayer die verschiedenen Periodika des TRONIC-Verlags, u.a. die ASM, mit den Untaten des DONALD BUG. Aus dieser Zusammenarbeit heraus entstand auch das erste COMPUTERHASSBUCH im Comic-Verschnitt, der Nachfolger mit neuen „Klopsen" des DB ist zur Zeit in Arbeit (Werbetrommel!!). Apropos -daneben bekommt Stefan Bayer hie und da Aufträge in der Werbebranche. Meist dreht's sich hierbei um Dekorationsarbeiten für Messen, Modenschauen, Discotheken und, und, und. Seit kurzer Zeit mischt sein Tuschefüller auch beim Hannoverschen Software-Label *reLINE* mit, genauer gesagt: Hier illustriert Stefan Bayer die Begleithefte zur Software.

Allerhand zu tun hat der Bursche, wie man sieht. Dennoch bleibt immer etwas Zeit für Stefans zweites Faible: Das Musizieren nämlich. Gewiß quält er keine Saiten von Geige oder Gitarre, seine Aktivitäten richten sich vielmehr an den Bereich der elektronischen Musik.



Selbst Freund verschiedener Synthiepop-Formationen, wie *Erasure*, *Blancmange*, *Anne Clark*, *front 242*, aber auch *Sisters Of Mercy*, *The Cure*, *Tangerine Dream* und klassischer Musik, um nur einige Richtungen zu erwähnen, verwirklichte er vor etwa zwei Jahren seinen Traum: Er besorgte sich 'nen Synthie und begann, erste Erfahrungen durch Ausprobieren und Üben, Üben, Üben zu

sammeln. Das Ergebnis: Zwei Kassetten mit seiner ersten eigenen Musik. Die nachfolgende Entwicklung erweist sich ebenfalls als sehr positiv, denn inzwischen ist Stefan einer aus THE DANCING ZONE, einer Kasseler Gruppe, die mit THE TWILIGHT MIXES jetzt eine Maxi auf dem Markt der elektronischen New-Beat- und Discowelle platzieren konnte. Eine zweite Scheibe dieser Art wird in Kürze zu haben sein... So, doch nun wieder zurück zum Metier und zum Künstler selbst. Wir waren sehr daran interessiert, wie Stefan Bayer denn so zur „Computerei" steht:

Stefan: „Nun, ich selbst besitze keinen Compi. Zumindest nicht bis heute, denn ich spiele ernsthaft mit dem Gedanken, mir mal 'nen ST zuzulegen, wegen grafischer Aspekte und so. Ich komm' eigentlich mit 'nem Computer noch nicht so recht klar, dennoch - im Anwenderbereich find' ich solche Kisten schon super, nicht allein wegen der grafischen Möglichkeiten."

ASM: „Warum gerade 'nen ST?"

Stefan: „Why not?"

ASM: „Nun gut, 'ne andere Frage: Stichwort DONALD BUG! Warum gerade er? Wie kam es zu der Idee?"

Stefan: „Ja, für mich war das natürlich 'n sehr reizvolles Angebot, für 'ne richtige große Zeitschrift zu arbeiten, und so. Zuerst ging's um die Überlegung, welchen Charakter man darstellen könne. Naheliegend war da ein etwas überzogener Computer-Freak. Auf den BUG kam Manfred Kleimann. Schnell waren wir uns einig, und so wurde der DONALD BUG aus der Taufe gehoben, zunächst in schwarz/weiß. Später isser dann gewachsen, bekam Farbe, und so..."

ASM: „Hast Du ein eigenes Konzept, nach welchem Deine Zeichnungen entstehen? Gibt's bei Deiner Arbeit 'nen chronologischen Ablauf, so 'ne Art Patentrezept, oder kommt es immer auf die gegebene Situation an?"

Stefan: „Es kommt schon mal auf die Situation an, aber zumeist versuche ich schon, die Story als eine Linie, also wie 'nen roten Faden zu handhaben, an den sich sekundär die Details anfügen."

ASM: „Woher kommen Deine Ideen, wie inspirierst Du Dich?"

Stefan: „Nun, meistens kommt's mir in der Badewanne. Ehrlich! Da hab' ich die besten Ideen. Die optische Umsetzung dieses Gedankens entsteht dann im Kopf. Der nächste Schritt ist die Bleistiftskizze mit dem Text. Cartoonspezifisch ist das vordergründige Bild und der möglichst kurze, treffende Text. So halte ich's auch. Cover, Bild und Schriftzug werden dann im groben festgelegt, bevor ich den Tuschefüller für Linien und schwarze Flächen einsetze. Den Abschluß der Schwarz-Weiß-Zeichnung bildet das Einfügen der Details. Das können Raster oder Schattierungen sein, manchmal auch beides. Zur farblichen Unterlegung benutze ich häufig Komplementärkontraste, also Kombinationen aus Blau und Gelb, Rot und Grün,... dazu dann die passenden Sekundärfarben. Für DB sind sehr knallige Farben geeignet."

ASM: „Wieviel Zeit beansprucht ein DONALD BUG eigentlich?"

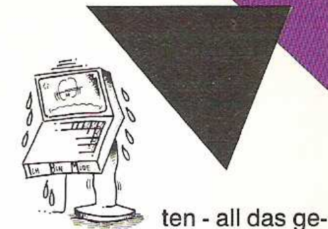
Stefan: „Ein ganzseiter, also DIN-A-4-Comic mit Farbe beschäftigt mich etwa drei Tage."

ASM: „Woran arbeitest Du lieber, an Karikatur oder Comic?"

Stefan: „Die besten, mir liebsten Deals sind die „Freien". Das heißt, man gewährt mir viel Handlungsspielraum, Freiheiten in Thematik und Technik."

ASM: „Wie sieht Dein Leben jenseits von DONALD BUG aus?"

Stefan: „Wenn Du mein privates meinst, nun, viel Zeit bleibt mir eigentlich nicht mehr zur Verfügung, o.k., für meine Freundin nehme ich sie mir schon, aber zwischen meiner Arbeit in der Disco, wo ich auch Gläser schleppe, und so weiter, den Deco-Arbeiten, dem Zeichnen und dem Musizieren bleibt nix mehr. Sicher gehe ich gern spazieren, besuche Kino oder Theater, doch seit meine beiden Hobbies mit wachsendem Maß an Aktivität zur Arbeit geworden sind, kommt das alles viel zu kurz.
Auch wenn ich oft 14 Stunden und mehr am arbeiten bin, allemal besser als ein Acht-Stunden-Job ist's auf jeden Fall. Ich teile mir die Arbeit selbst ein. Das ist viel wert. Irgendwo hat's auch was mit Jungsein zu tun, meine ich. Die Hektik, die Unruhe, das Arbei-



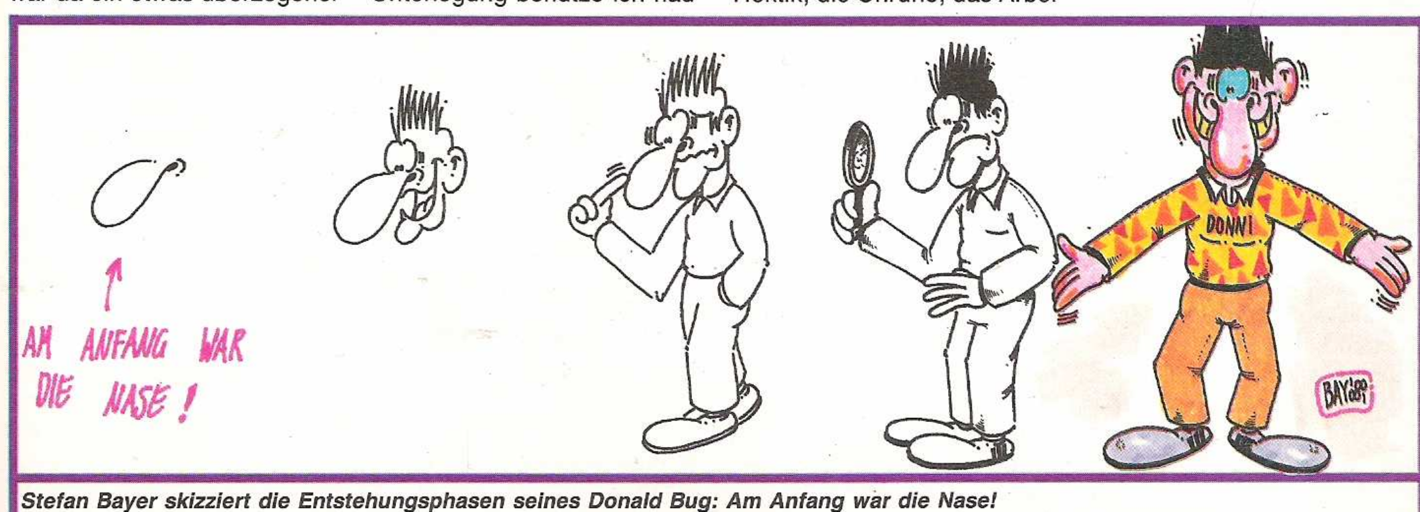
ten - all das gehört eben zu mir, das brauche ich."

ASM: „Hast Du 'nen Traum?"

Stefan: „Du etwa nicht? Klar hab' ich Träume. Ich möcht' gern brühmt werden. Nein, ernsthaft: Ich möchte gern mit guten Leuten zusammenleben, die mit mir und meiner - etwas hektischen - Art zurechtkommen, auch wenn sie nicht immer so leicht zu verstehen ist. Weiterhin möchte ich halt frei sein, vielleicht in einer Villa am Meer leben, mit großen Räumen, oder so. Ich stehe halt nicht so gern unter irgendwelchen Sachzwängen. Geld brauche ich gerade soviel, um mir diesen Traum erfüllen zu können, schwimmen muß ich nicht drin, ich bin ja kein DAGOBERT DUCK."

Mit dieser Feststellung endete dann unser Interview auch schon, genauso wie der Kaffee, der langsam zur Neige ging. Wir drücken STEFAN BAYER die Daumen, auf daß sich seine Träume erfüllen werden. Was uns in Kürze erwartet, ist sein zweites „Haßbuch". Man darf also weiterhin gespannt sein...

MATTHIAS SIEGK



Stefan Bayer skizziert die Entstehungsphasen seines Donald Bug: Am Anfang war die Nase!

„Einen Artikel töten, bevor wir ihn sterben lassen..."

Als hart, aber herzlich könnte man die Schlagzeile bezeichnen, doch dieses Motto ist das „Zugpferd" aller Marktstrategen, das höchste und wichtigste Prinzip schlechthin. In der freien Wirtschaft dreht sich bekanntlich alles um die drei Begriffe *Beschaffung - Produktion - Absatz*, die stets in engstem Zusammenhang gesehen werden müssen. Keiner der Faktoren steht also dem anderen etwas nach. In unserem Beitrag nehmen wir jedoch die Beschaffung und den Absatz als gegeben hin und verlagern unser Gewicht auf den reinen Absatzmarkt in der Computer- und Videospiel-Branche. Um ein Marktwachstum in Richtung des bestmöglichen Gewinns zu erwirtschaften, vertreiben die Großhändler stets nur die beste und neueste Software, ältere Titel werden vor ihrem langatmigen Ladenhüterdasein aus dem Angebot zurückgenommen. *Angebot und Nachfrage* also auch auf diesem Sektor, wobei das hardwaremäßig vorhandene Potential natürlich einen erheblichen Teil zur Marktstruktur beiträgt. Die wichtigsten Kriterien für eine bestmögliche Gewinnmaximierung sind die Überwachung der Lagerbestände und damit die professionelle Verwaltung der Vorräte. Die Produktberatung und das ständige Beobachten der Verkaufssentwicklung tragen ihren Teil zum Erfolg bei.

Werfen wir also nun einen Blick hinter die Kulissen der Soft- und Hardware-Vertreiber und versuchen wir, uns auf diese Weise ein Bild zu machen über den gegenwärtigen Compi-Markt, über Käuferschichten und erfolgreiche Produkte...

Nicht ganz so spektakulär wie die Erfindung der Dampfmaschine, jedoch genauso effektiv wie unkompliziert, war seinerzeit *Nolan Bushnells* spartanisch ausgestattetes Video-Spiel PONG. Dieser für damalige Verhältnisse neuartige Zeitvertreib mit Ball, Bande und zwei „Schlägern" gab dem Videospiel-Markt weltweit ungemeinen Auftrieb, nicht zuletzt durch das blitzschnelle

PONG: 1979 „STATE OF THE ART"

Handeln der von *Bushnell* mitbegründeten Firma ATARI. Das war 1979. Allein in diesem Jahr verzeichnete die noch sehr junge Videospiel-Branche einen Umsatz von runden 330 Millionen Dollar. Schon jetzt wurde WARNER COMMUNICATIONS auf die Branche aufmerksam und übernahm alsbald das ATARI-Label, welches schon in dem Jahr auf der Winter-CES in Chicago mit dem Spielecomputer *Atari 400* und dem großen Bruder (*Atari 800*) Aufsehen erregte.

Ein Jahr später beherrschte der 2600er von ATARI den gesamten Markt mit einem stattlichen Anteil von 44 Prozent. Die Amerikaner gaben schon damals etwa 470 Millionen Dollar ihres Budgets für den Video-Spielspaß aus. 1981 stürzte sich der Spielzeug-Riese MATTEL mit einem Umsatz von etwa 250 Millionen Dollar ins Gewühl. Die Entwicklung ging ihren Weg. Tendenz: Positiv steigend.

Parallel entwickelte sich mit gleichem Tempo die Konkurrenz und - wie sich später herausstellen wird - der Auslöser für eine heftige Talfahrt der Tele- oder Videospielgeräte: Die Rechnerpalette. Obwohl schon Ende der 70er einige Rechner wie der *Apple II* und COMMODORES *PET*-System recht horrende Verkaufszahlen aufweisen konnten, machten auch die Rechner in den frühen 80ern erst richtig Furore. Verschiedene Anbieter standen weltweit für die Anfänge

HOME-COMPUTER-BOOM LÄUFT AN...

fänge der Home-Computer-Welle zur Debatte. Erinnern wir uns nur einmal an die COMMODORE-Reihe *CBM 2001* bis *4001*, an den (schon erwähnten) *Atari 800*, den *VC 20* oder die *ZX-80*- und *ZX-81*-Modelle, den *Dragon* oder den *Spectrum*.

Alle diese Rechner arbeiten auf der damals entwickelten, sehr passablen Acht-Bit-Basis und wuchsen zwischen 1979 und 1982 wie Pilze aus dem Boden. Den absoluten „Bock" jedoch schoß ein weiterer Acht-Bit-Geselle ab, der der Videospiel-Branche arg zusetzte und deren Verkaufszahlen in den Keller fallen ließ: Der *Commodore 64*.

Seit seinem Erscheinen im Jahre 1983 wurde der C-64 millionenfach verkauft. Bis heute war und ist der „Kleine" bei jung und alt heißbegehrt, als Spielecomputer und als professioneller Helfer vieler Anwender aus den unterschiedlichsten Bereichen.

IBM begann zu dieser Zeit, den ersten *IBM-PC* auf Homecomputer-Basis (XT) auf den Markt zu werfen, als Startschuß für eine glanzvolle Homecomputer-Entwicklung.

Der Spielebereich - inzwischen in zwei relativ eigenständige Zweige gesplittet - erfuhr noch gegen Ende des Jahres '83 eine Absatzverschiebung zugunsten der Rechner, zulasten der Videospiel-Konsolen, nicht zuletzt durch das Angebot relativ unausgereifter Titel. Die Folge: Ein Überangebot von Billigstsoftware (welche wenige Monate zuvor noch zum Fullpreis zu haben war) entstand im Bereich der Konsolenanbieter. So konnte ein ehemaliges 35-Dollar-Produkt plötzlich für nur fünf Dollar erstanden werden. Der Videospiele-Markt saß in der Breduille, man mußte reagieren. Zu diesem Zeitpunkt wurde bei NINTENDO in Kyoto, Japan ein „Family Computer System" entwickelt, welches

später in Japan unter dem Kürzel „Famicom", in unseren Gefilden als *Nintendo Entertainment System (NES)* bekannt wurde.

1984: SCHNEIDER stellte den alsbaldigen Acht-Bit-Kaufhaus-Renner *CPC* vor. Der rechnerbedingte Auftrieb führte in diesem Jahr zu noch größeren Verlusten seitens der Videospiel-Industrie. Die Umsätze rutschten schlagartig unter die Milliardengrenze, Maßnahmen zeichneten sich ab. Bei MATTEL wurde der elektronische Spielesektor eingestellt, WARNER COMMUNICATIONS bot ATARI zum „Schleuderpreis" an, der COMMODORE -Aussteiger *Jack Tramiel* nahm das Angebot wahr.

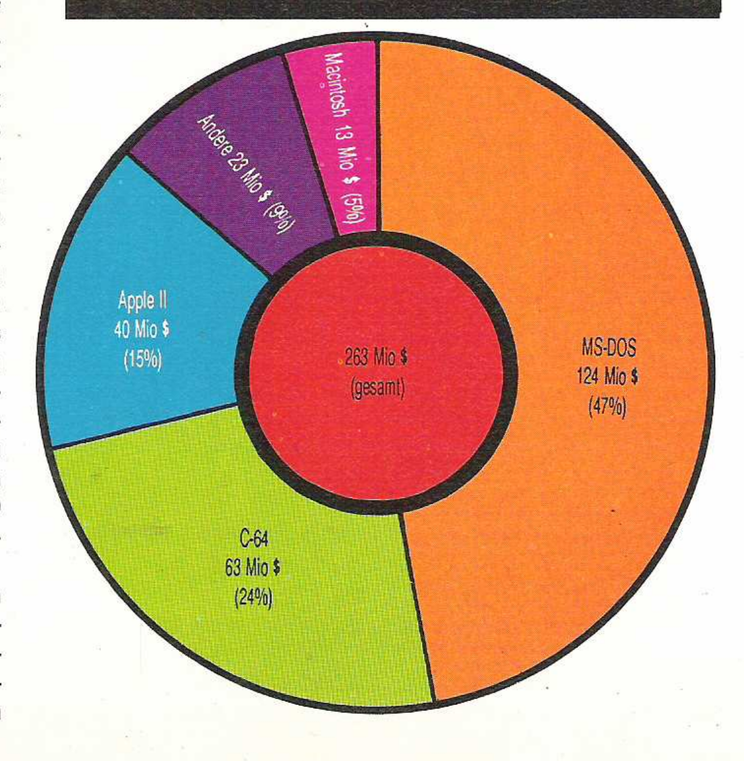
„NEW GENERATION" MIT 16 BIT

Das nun folgende Jahr stand ganz im Zeichen der „New Generation", einer Rechnerepoche mit einer Kapazität von nunmehr 16 Bit. COMMODORE kurbelte mit der 1.0-US-Version des *Amiga* die Verkaufstrommel an, ATARI stellte noch im gleichen Jahr auf der „CeBit" in Hannover den *Atari ST*, einen ebenfalls auf 16-Bit-Basis arbeitenden Rechner vor. IBM beschaftigte sich mit der Entwicklung der weitaus schnelleren *AT's*. Der Videospiel-Sektor begann sich neu zu organisieren. NINTENDO brachte in diesem Jahr den inzwischen fertiggestellten „Famicom" in eigenen Landen etwa 6,5 Millionen mal unter's Volk. In den USA hingegen wurden Umsätze von höchstens 100 Millionen Dollar getätigt. Von Negativrekorden war hier die Rede. Noch im Winter '85 stellte NINTENDO auch in den Vereinigten Staaten das *NES*-System vor.
1986 war ein Jahr des totalen Wachstums. Auf der Rechnerebene breiteten sich die 16-Bitter *Amiga* und *Atari ST* zunehmend aus, begleitet vom konstanten Erfolg der *IBM-Personal-Computer* und den kompatiblen Fremdfabrikaten. Den Videospiel-Markt beeinflußten inzwischen neben NINTENDO und ATARI zwei weitere Anbieter: SEGA ENTERPRISES und INTV. Insgesamt wurden 1,4 Millionen Videospiel-Einheiten in den Staaten verkauft.
Das folgende Jahr sollte noch erfreulicher für die Distributoren werden: SEGA baut seine Stellung am Markt weiter aus, ATARI aktiviert das alte Videospiel-System und NINTENDO führt die begonnene Marktstrategie weiter fort. Resummee: Ein neuer Milliardenumsatz (1,1) stärkte die Position der Konsolenhersteller. 1988 verteilten sich in Japan die Marktanteile der Konsolenhersteller mit 77 Prozent für NINTENDO, 13 Prozent für ATARI und vier Prozent für SEGA ENTERPRISES.
Rechnermäßig tat sich ebenfalls einiges, besonders innerhalb der Userkreise im 16-Bit-Bereich, denn hier macht sich eine wilde Diskussion zwischen ST- und Amiga-Usern um Pro und Contra beider Rechner breit. Die älteren Achtbitter velieren mehr und mehr an Boden, weil die neuere Generation einfach mehr Möglichkeiten und vor allem praktischen Nutzen bietet (Grafik, MIDI-Sound, Desktop Publishing, ...).

Eine Steigerung der Rechnerklasse wurde im zurückliegenden Jahr heiß angekündigt. Man sprach von einer Hypermaschine auf der Basis von 32-Bit, dem *Archimedes* der Firma ACORN. Leider gelang dieser Maschine nicht der gewünschte Durchbruch, der relativ hoch angesetzte Anschaffungspreis störte den potentiellen Käufer doch gewaltig, obwohl dieser Rechner eine Leistung von drei MIPS (million instructions per second) vorweisen kann.

MARKT KAUM NOCH ÜBERSCHAUBAR

Eine Umfrage in 1988 hat ergeben, daß in England rund 23 Prozent der Bevölkerung Zugang zu 'nem Computer hatten, immerhin zwei Prozent der Engländer waren vergangenes Jahr im Besitz einer Spielkonsole. Zusammengerechnet ergibt das eine Zahl von runden 11 Millionen „Erwachsenen" (über 16 Jahre). 80 Prozent der Computer-User waren damals im Besitz „nur" einer Maschine, 18 Prozent besaßen zwei Systeme oder mehr. Das durchschnittliche Alter der User wurde auf unter 20 Jahre geschätzt. Interessant ist, daß die Hälfte aller Systeme zwischen Ende 1987 und Anfang 1988 erstanden wurde, eine spontane Steigerungsrate also von über 100 Prozent.
Adventures stehen laut Umfrage wie eh und je an der Marktspitze, die Rollenspiele in Form von „D&D", kombiniert mit Computergrafik und -animation, sichern sich jedoch einen guten Platz am Marktgeschehen in England und den Vereinigten Staaten. Ein anderer Effekt, der mit der neu aufgekommenen 16-Bit-Generation seinen Ursprung gefunden hat, ist die Vielzahl neu gegründeter Software-Häuser, wie beispielsweise SOFTWARE HORIZONS (UK) oder MAGIC BYTES (W.-Germany). Die populärsten Spielarten waren 1988 in England die 3D-Combat-Aircraft-Simulations, fast an gleicher Stelle lagen die sogenannten Grafik-Arcade-Adventures.
Der französische Markt wurde für 1988 von den Software-Firmen UBI SOFT, COKTEL VISION und INFOGRAMES für unsere Redaktion beleuchtet. Demnach stand mit etwa 600.000 bis dahin verkauften Geräten der *Amstrad* an der Spitze, gefolgt von *Thomson* (500.000) und dem *Apple II* mit 400.000 verkauften Exemplaren. Die weitere Rangfolge setzte sich wie folgt zusammen: *Macintosh* (300.000), *IBM PC und Kompatible* (200.000), *Atari* (150.000), *C-64* (100.000), *Amiga* (80.000) und - last, but not least - der *Spectrum* mit insgesamt 30.000 bis 1988 an den Mann gebrachten Exemplaren



Tendenziell gesehen bekommt in Frankreich der PC starken Aufwind, ähnlich die beiden 16-Bitter *Amiga* und *Atari ST*, wohingegen die beiden Rechner *Amstrad* und *Thomson* trotz ihrer derzeitigen Spitzenposition auf dem absteigenden Ast zu sein scheinen.
Der Softwareverkauf splittete sich 1988 in Frankreich wie folgt: 31 Prozent der gesamten Software wurden für den *Amstrad* verkauft, der *ST* macht hier mit 21 Prozent 'ne recht passable Figur. Die Palette der *IBM*- und kompatiblen Rechner teilt sich auf in die beiden Zollgrößen (5.25' ca. 19%, 3.5"etwa 4%). Für den Franzosen unter den Rechnern, den *Thomson* wurden immerhin noch 17 Prozent des „Kuchens" vergeben, der *Amiga* schaute in diesem Jahr mit ganzen acht Prozent ziemlich trübe aus der Wäsche. Mag man jedoch den Spekulanten Glauben schenken, werden sich auch diese Zahlen in diesem und den folgenden Jahren dem allgemeinen Systemtrend angleichen.
Einige der erfolgreichsten Produkte in Frankreich waren in '88 unter anderem DUNGEON MASTER für *ST* und *Amiga*, FALCON für *ST*, *Amiga* , den *IBM-PC und die Kompatiblen. Die CPC*-Freaks hielten sich an DRAGON NINJA, und viele PC-User vergnügten sich an ihrem Screen mit Simulationen wie F 19 oder FLIGHT SIMULATOR 3.0.

Marktstruktur in Frankreich 1988
(HARDWARE)

1988	vorhandene Systeme	genutzte Systeme	davon in Schulen genutzt	1988 verkaufte Systeme	Tendenz
SPECTRUM	30 000				
C64	100 000	50 000			
AMSTRAD	600 000	600 000		60 000	→
THOMSON	500 000	400 000	100 000	40 000	↘
ATARI	150 000	150 000		50 000	↗
AMIGA	80 000	80 000		30 000	↗
PC (HOME)	200 000	200 000	30 000	?	⇗
APPLE II	400 000	200 000			
MACINTOSH	300 000	200 000			

Quelle:Infogrames

Von unseren italienischen Kollegen in Bologna konnten wir nur soviel in Erfahrung bringen, daß beispielsweise dort im Jahre 1988 der *C-64* mit über einer Million vorhandenen Geräten weit an der Spitze lag, gefolgt vom 300.000mal existierenden *Amiga*. Erstaunlich ist, daß in Italien der Phillips-*MSX* mit gut und gerne 200.000 Exemplaren vertreten ist, noch vor den PC's mit hier „ nur" 100.000 Stück. Der *Atari ST* schien 1988 noch einige Anlaufschwierigkeiten zu haben, denn mit knapp 50.000 Stück liegt er nur wenige Schritte vor dem *Amstrad*, der seine 30.000 fast ausschließlich dem Weihnachtsgeschäft zu verdanken hatte.
Die erste Hälfte des '89er Jahres lief recht normal an. Auf dem Videospiel-Sektor machen die ersten 16-Bit-Konsolen (SEGA's *Mega Drive* und der *Super Famicom* von NINTENDO) von sich reden und finden schon als Direktimporte bei wenigen Händlern in Deutschland und den USA Absatz. Die in deutschen Landen nur als „Business"-Ware-Firma bekannte NEC entwickelte in Japan eine Acht-Bit-Konsole, die sich in puncto Grafik, Sound und Geschwindigkeit voll mit der 16-Bit-Generation messen kann. Auch diese *PC-Engine* ist bislang nur als Direktimport, jedoch schon in der PAL-Version, bei uns erhältlich.

TRANSPUTER RÜCKEN INS GESCHEHEN

Wesentlich interessanter für den Computerfreak scheint allerdings eine Marktneuheit zu sein, die seit diesem Jahr erst für den Heimbetrieb erschwinglich wurde: Die TRANSPUTER, Parallelprozessorsysteme, die das Zusammenkoppeln mehrerer Computer zum einen ersetzen, zum anderen überholen. Um nur den schnellsten und damit wichtigsten Prozessor aus der Transputer-Reihe zu nennen: Der *T 800* hat nur um die 20 Befehle nötig und arbeitet mit einer Geschwindigkeit von zehn MIPS, der über dreifachen Leistung eines *Archimedes*.
Die Entwicklung geht also schnurstracks voran, der XT gehört schon jetzt fast zum „alten Eisen", die Acht-Bitter sind in den meisten (westlichen) Nationen alsbald „out".
Es bleibt abzuwarten, wann sich die Generation der 32-Bitter auf Homecomputer-Basis durchsetzen wird, wahrscheinlich ist's wieder nur ein Wettlauf mit der Zeit.

mats.

INDIANA JONES

WETTBEWERB

»Mit LUCASFILM-GAMES rund um den Erdball«

1. Preis:

- Super Indiana-Jones-Jacke
  &
- Indiana-Jones-Hut
  &
- Indiana-Jones-Schuhe (bitte Größe angeben)
  &
- Indiana-Jones-Spiel

2.-10. Preis:

Je 1 Indiana-Jones-Spiel

Kennwort: „INDY"

Fragen:

1 Wie heißt der amerikanische Originaltitel des Films?

Indiana Jones -

a. and the lost crew in desert
b. and the last crusade
c. and the ever lasting cruise

2 Wie heißen die Hauptdarsteller des Films?

a. Sean Connery & Harrison Ford
b. Dawn Corrin & Hardy Ferryson
c. Shauny Care & Harrison Opel

Die Lösung (Zahl & Buchstabe) zum



Wettbewerb sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440Eschwege. Einsendeschluß ist der 30.09.1989: P.S.: Gebt unbedingt das Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist - wie immer - ausgeschlossen.



TEURER SPASS COMPUTERSPIEL

Wer macht die Preise?

Wer sein oft sauer erspartes Geld in ein Computerprogramm investiert, wird sich sicherlich über die recht hohen Preise ärgern - anzunehmen ist allerdings, daß die wenigsten Konsumenten eine Vorstellung davon haben, wie sich diese Preise zusammensetzen, welche Kalkulation ihnen zugrunde liegt. Ich habe versucht, ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen, um Ihnen aufzuzeigen, wohin Ihr Geld fließt, wer alles von dem großen Software-Kuchen ein Scheibchen nascht.



Wie also kommen die Preise für Computer-Software zustande? Bei der Untersuchung dieser Frage stieß ich auf weniger Schwierigkeiten, als erwartet, denn verschiedene Softwarehäuser erklärten sich spontan bereit, meine Recherchen zu unterstützen, sich offen in die Karten schauen zu lassen. Allerdings wurde ich - verständlicherweise - darum gebeten, auf Namensnennung zu verzichten. Ein Wunsch, den ich gern respektiere. Trotzdem mein Dank an die beteiligten Firmen, die mich mit Informationen versorgten und damit den ASM-Lesern einen kleinen Einblick in die verworrenen Wege der Preiskalkulation ermöglichten.
Bei meinen Nachforschungen habe ich mich auf Computerspiele konzentriert, Anwendungen wegen ihrer in den meisten Fällen niedrigen Auflagen und aufgrund der gerade auf diesem Gebiet extremen Preisunterschiede außen vor gelassen. Natürlich deckten sich die zusammengetragenen Angaben nicht hundertprozentig; jedoch waren die Abweichungen so geringfügig, daß man getrost einen Mittelwert errechnen kann, ohne Gefahr zu laufen, eine Statistik mit all ihren Schwachpunkten aufzustellen.

Programmentwicklung

Im folgenden will ich versuchen, Ihnen die Rechnung aufzumachen, auf welcher der „empfohlene Verkaufspreis" eines Spieles basiert. Begonnen wird mit dem Ankauf oder der Erstellung eines Programms, wobei ich ein qualitativ hochwertiges Spiel, sagen wir von der Güte eines ASM-Hits, zugrunde gelegt habe. Nehmen wir weiter an, daß das Produkt für den Commodore Amiga, also auf Dreieinhalb-Zoll-Disketten erscheinen soll. Für den Erwerb dieses Games wird ein Softwarehaus dem Programmier-Team 20.000 bis 25.000 Mark zahlen müssen, wobei sich diese Summe in der Regel aus einer Vorabzahlung und einer Gewinnbeteiligung zusammensetzt.

Schwarze Schafe

In diesem Zusammenhang möchte ich einmal in aller Deutlichkeit darauf hinweisen, daß die immer wieder auftauchenden Gerüchte von horrenden Honorarzahlungen für Programmentwicklungen jeglicher Grundlage entbehren. Wenn ein Softwarehaus einem Programmierer für seine Arbeit Beträge von 30.000, 50.000 oder gar 100.000 Mark in Aussicht stellt, so kann man mit größter Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, daß es sich hier um ein unseriöses Unternehmen handelt und daß solche Versprechungen in den meisten aller Fälle nicht eingehalten werden.

Sollten also bei Vertragsverhandlungen solche Summen zur Sprache kommen, so ist den Programmierern in jedem Falle Vorsicht angeraten!

Wesentlich häufiger kommt es da schon vor, daß das Copyright für einen Betrag von insgesamt 8.000 bis 15.000 Mark (Vorabzahlung + Gewinnbeteiligung) den Besitzer wechselt.

Diese Spiele werden dann üblicherweise als sogenannte „Budget-Software" verkauft, das heißt zu einem Preis von nicht mehr als 50 Mark.

Doch zurück zum Ausgangspunkt. Für sagen wir 20.000 Mark hat unser fiktives Softwarehaus die Rechte an einem Programm erworben, das mit relativ hohem Aufwand erstellt worden ist. Damit ist der erste Schritt getan, bis hin zur Veröffentlichung ist es aber noch ein langer Weg. Zunächst einmal muß für eine ansprechende Verpackung gesorgt werden. Hier gibt es wieder verschiedene Möglichkeiten: Pappkartons, Plastik-Cover usw., das alles in unterschiedlichen Größen und Ausführungen. Entscheiden wir uns also für eine Verpackung in gediegener Pappe, deren Preis pro Stück zwischen DM 1,28 und DM 1,60 liegt. Dies ist abhängig von der gedruckten Auflage, je höher die Stückzahl, umso günstiger wird dementsprechend auch der Ein-

zelpreis. Erfahrungsgemäß kann man davon ausgehen, daß von einem guten Programm in Deutschland 1.500 bis 2.000 Stück verkauft werden können. Damit kommt man bei einem mittleren Verpakkungspreis von DM 1,45 und einem zu erwartenden Absatz von 2.000 Stück auf Verpakkungskosten von 2.900 Mark.

Die Präsentation

Um die Verpackung ansprechend zu gestalten, muß sie in ein entsprechendes Äußeres gekleidet werden. Damit kommen wir zu den Grafikern, die nun auf den Plan treten und ihre Arbeit mit 1.000 bis 2.000 Mark belohnt haben wollen. Sollen diese Zeichnungen dann gedruckt werden, so müssen Lithos angefertigt werden, die mit rund 2.500 Mark (insgesamt für Vorder- und Rückseite der Verpackung) zu Buche schlagen. Nächster Punkt sind die Anleitungen. Auch hier richtet sich der Druckpreis wieder nach der Auflagenhöhe. Bei den angenommenen 2.000 Exemplaren dürften sich die Kosten um etwa 1.000 Mark bewegen. Hierbei gehe ich jedoch davon aus, daß die Anleitung von dem betreffenden Softwarehaus selbst erstellt wird. Kosten für eventuelle Übersetzungen und dergleichen mehr sind nicht berücksichtigt.
Nachdem nun die Verpackung soweit steht, geht es an die Vervielfältigung des Master-Programms. Somit entstehen Kosten für die Datenträger (in diesem Falle rund DM 1,50 pro Dreieinhalb-Zoll-Diskette) und für das Kopieren. Letzteres bewegt sich zwischen etwa DM 0,20 und DM 0,30 pro Stück. Wenn nun die Verpackung eingeschweißt ist (pro Einheit beträgt dieser Vorgang wiederum ca. DM 0,20), kann es an den Versand der Ware gehen. Der Transport der Programme schlägt noch einmal mit etwa 1.000 Mark zu Buche.

Kostenrechnung

An dieser Stelle möchte ich, der besseren Übersicht halber, die obengenannten Zahlen noch einmal zusammenfassen und eine kleine Zwischenrechnung aufstellen:

Programm	DM 20.000
Grafik	DM 1.500
Lithos	DM 2.000
Verpackung	DM 2.900
Anleitung	DM 1.000
Disketten	DM 3.000
Kopieren	DM 400
Verschweißen	DM 400
Transport	DM 1.000
Gesamtkosten	DM 32.200

Der Vertrieb

Bis jetzt haben wir uns ausschließlich den Kosten eines Programms gewidmet, schauen wir uns nachfolgend die Erlöse an. Nachdem ein Softwarehaus nun sein Programm fertiggestellt und für eine verkaufsfördernde Präsentation gesorgt hat, möchte es das Spiel natürlich auch verkaufen. Zu diesem Zweck ist Werbung unumgänglich.

Die Unkosten für eine ganzseitige, vierfarbige Anzeige liegen bei den deutschen Fachzeitschriften bei durchschnittlich 6.000 Mark; bei Dauerkunden müssen eventuelle Rabatte heruntergerechnet werden. An diesen Kosten beteiligt sich jedoch in der Regel der Distributor, das Unternehmen also, welches dafür sorgt, daß Programme ihren Weg in die Regale von Kaufhäusern und Computer-Fachgeschäften finden.

Nach Aufstellung der Kostenrechnung kalkuliert das Softwarehaus nun einen Verkaufspreis von DM 64,95. Rechnet man die Mehrwertsteuer ab, so bleiben hiervon noch DM 56,97. Hierauf erhält der Distributor einen Rabatt von 65 bis 70 Prozent, das heißt, er kauft das Programm für ca. DM 17,09 pro Stück an. Als Gegenleistung übernimmt der Distributor nicht nur den eigentlichen Vertrieb der Ware, sondern, wie schon gesagt, auch einen Teil der Anzeigenkosten. Ferner trifft er Verkaufsmaßnahmen, beschäftigt einen ganzen Apparat von Angestellten für das Telefonmarketing und sorgt für Öffentlichkeitsarbeit. Letztes Glied in der Kette ist der Einzelhändler, welcher vom Großhändler einen Rabatt von 40 bis 55 Prozent für sich beansprucht. Dies hängt von der Größenordnung des Geschäfts und von den georderten Stückzahlen ab.

Die Erlöse

Wir können nun, da wir alle Faktoren berücksichtigt haben, Kosten und Erlöse miteinander vergleichen. Den Einnahmen von 34.180 Mark (DM 17,09 x 2.000 Stück) stehen Kosten von 32.200 Mark gegenüber.

Dies zeigt deutlich, daß im Normalfall die Kosten gerade eben gedeckt werden können, zumal Gehälter und weitere Kosten für Materialien, Mieten etc. noch nicht berücksichtigt sind.

Allerdings läßt sich mit Konvertierungen, deren Produktion natürlich wesentlich billiger ist, so manches wieder ausbügeln. Die Vorteile liegen auf der Hand: Die Verpackung ist bereits vorhanden, die Anleitungen können in den meisten Fällen übernommen werden, Lithos für mögliche weitere Anzeigen liegen vor. Somit muß nur noch das Programm selbst umgesetzt werden - auch hier liegen selbstverständlich die Kosten niedriger als bei der eigentlichen Erstellung. Gelingt es einem Softwarehaus, über Deutschlands Grenzen hinaus auch auf den europäischen oder gar amerikanischen Markt vorzustoßen (wobei letzteres gegenwärtig noch die große Ausnahme ist), so kann es dann schon ganz kräftig in die Gewinnzone kommen. Dies allerdings wird nur in Einzelfällen gelingen, daß Programme mit schwachen Verkaufszahlen von Spitzenprodukten mitgetragen werden müssen.

Raubkopien

Ein letztes Wort noch zu dem Problem der sogenannten „Software-Piraterie", die sicherlich mitverantwortlich ist für die hohen Preise der Computerprogramme. Denn: Die Tatsache, daß sich ein überdurchschnittlich gutes Spiel nur rund 2.000mal verkauft, liegt sicher auch darin begründet, daß man Raubkopien quasi zum „Nulltarif" in den Rechner einladen kann. Und wer will es einem Jugendlichen verdenken, daß er vorzieht, ein Programm auf dem billigen, wenn auch illegalen Weg zu erwerben, statt sein gesamtes Taschengeld zu opfern? Hier zeigt sich natürlich auch ein Teufelskreis, auf, aus dem schwer herauszukommen ist.

Würde nämlich weniger kopiert werden, so könnten die Preise gesenkt werden; würden aber die Preise gesenkt, so würde sich zumindest der Verkauf von Raubkopien nicht mehr lohnen.

Strategien

Wen es übrigens wundert, daß sich die Preise für Computerspiele immer auf gewisse Schallgrenzen einpegeln (45 Mark für die C-64-Disk, 65 Mark für ein 16bit-Programm etc.), der wird hierfür bei einem recht kuriosen Umstand eine Erklärung finden. Marktforschungen und Untersuchungen von Marketingexperten haben nämlich ergeben, daß es Hemmschwellen gibt, die den Konsumenten vom Kauf abhalten. Konkret bedeutet dies, daß Analysen zufolge die Käufer eher zum Zugreifen bereit sind, wenn ein Programm für 65 Mark statt für 61,95 Mark feilgeboten wird. Hier kommt also offenbar ein psychologischer Faktor zum Tragen, der unbewußt eine Kaufentscheidung mit beeinflußt. Sie sind also selbst daran schuld, daß die Preise nicht purzeln.

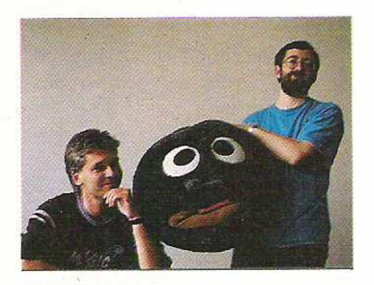
Wußten Sie das schon?

BERND ZIMMERMANN



Knochig war's,

Aufmerksame ASM-Leser haben es sicherlich schon bemerkt: Auf diesen Seiten befinden sich einige ausgewählt gute Schnappschüsse des ASM-GoGo-Belom-Turniers, auch „Grand Monster Slam" genannt, welches am 25.7. dieses Jahres stattfand. Somit steht die Auflösung unseres Wettbewerbes, der seit Ausgabe 4/89 in der normalen ASM läuft, kurz bevor! Es ging darum, das Ergebnis des Turniers zu tippen, und das wurde getan. Diejenigen, die das Ergebnis erwischt haben, oder die, die am nächsten dran waren, haben sehr gute Chancen, unter den Gewinnern zu sein.
Nun, es wurden zwei Halbzeiten à 15 Minuten gespielt, was, wie sich zeigte, so manchem an den Kräften zehrte. Es waren 30 Minuten, die von Sprints, Karambolagen, Dramatik und Beinahe-Kreislaufzusammenbrüchen gezeichnet waren. Schon vor Ende der ersten Halbzeit hauchte der Spiel-Be-



Oben zieht Otti durch, links stehen wir, kurz vor der Abfahrt morgens, drunter sieht man den Belom noch einmal in einem Stück.

Rechterhand ein friedliches Gruppenbild vor dem Anstoß, drunter gibt's gleich ein eindeutiges Tor; ganz unten sieht man eine der gnadenloseren Kampfszenen. Links unten erwischte es dann beinahe den Mann mit der Kamera.









die Fetzen flogen ...

lom sein Leben aus und wurde durch einen aus zwei T-Shirts mit entsprechender Füllung improvisierten Belom ersetzt. Der überstand den Rest des Spiels erstaunlicherweise relativ gut. Relativ. Wollen wir hoffen, daß unsere blauen Flecken bald verschwunden sein werden. An dieser Stelle möchten wir uns auch bei den Mitgliedern des Eschweger American-Football-Club **„Legionäre“** sehr herzlich bedanken, die uns einige ihrer Ausrüstungen für das Spiel zur Verfügung stellten! Doch nun kommt's. Das Ergebnis:

Wir haben gewonnen!

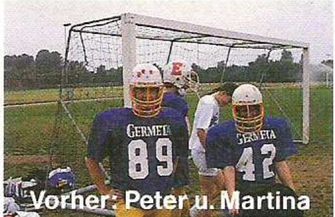
ASM 9 : 8 GoGo

Glückwunschtelegramme senden Sie bitte an die übliche Adresse:
Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege
Die Gewinner werden in der nächsten Ausgabe der ASM veröffentlicht!



Nachher: Mats


Nachher: Otti



Vorher: Peter u. Martina


Vorher: Bernd



Vorher: Klaus


Vorher: Uli


Nachher:
Holger von GoGo






Gehr zur letzten Ruhe:
Der Belom

Neue Wege gehen: PERESTROIKA BEI ARIOLASOFT?

Wenn das Stichwort Softwarevertrieb fällt, dann denken sicherlich viele von Ihnen an einen Namen, der seit 1983 im deutschen Softwaremarkt eine bedeutende Rolle spielt: Ariolasoft. Seinerzeit unter den Fittichen der Schallplatten-Division von Bertelsmann (ARIOLA) gegründet, haben sich die Wege des Mediengiganten und seines „Softwareablegers" getrennt. Dies wird sich auch in einem neuen Namen und einer neuen Firmenphilosophie niederschlagen. Beides sorgte in letzter Zeit für Schlagzeilen, nachdem ein zunächst geplanter Namenswechsel in United Software platzte.

So ist der „neue Name" von Ariolasoft dann auch zur Zeit Gesprächsthema Nummer eins. Spätestens bis Ende 1990 wird man sich eine neue Benennung überlegt haben müssen, die die neue Firmenphilosophie der „vereinigten Softwarelabels" ausdrückt.

Gegründet wurde Ariolasoft mit den 1983 Marktbedeutung erlangenden Telespielen. Man nahm damals das VCS-Atari-System (Activision) unter die Fittiche. Mit dem Aufkommen der 8-Bitter, insbesondere des C-64, wuchs Ariolasoft in den Markt der Computerspiele hinein. 1988 beschloß Bertelsmann dann, sich von diesem Marktsegment zu trennen. Offenbar paßte die Spielesoftware nicht zum Konzept des Medienriesen. Seitdem arbeitet Ariolasoft selbständig unter der Leitung des Geschäftsführers Hans-Joachim Krusche. Die Trennung von Bertelsmann brachte natürlich einen Zuwachs an Flexibilitätt mit sich, die im harten Geschäft um die Spielesoftware auch erforderlich ist, will man dabei ein Wörtchen mitreden. Und das tut Ariolasoft allemal, verweist man doch stolz auf die 45% Marktanteile, die man in Deutschland innehat. Bis zur Realisierung des neuen EG-Marktes 1992 strebt Ariolasoft einen Marktanteil von 70% an, erklärte Marketingchef Willi Carmincke der ASM-Redaktion. Schließlich ist hierzulande der zukunftsträchtige 16-Bit-Markt ca. dreimal so groß wie der englische. Optimistisch sieht man der Zukunft als Vertriebsverbund der in Ariolasoft vereinigten Softwarelabels entgegen. Durch engeres Zusammenrücken mit den durch Ariolasoft vertriebenen Softwarehäusern will man einen besseren Service und mehr Nähe zum Software-Käufer erreichen.

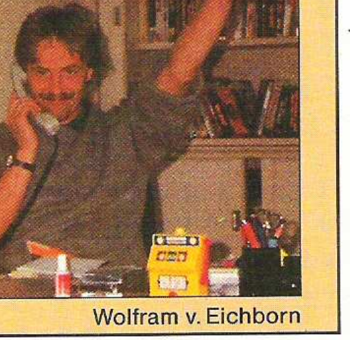
Dazu gehört auch eine entsprechende Preispolitik, die natürlich von den Vertriebshäusern ausgehen müsse, sagte Carmincke. Als starker Verbund von verschiedenen Softwarelabels ließe sich hier in Zukunft einiges tun, erklärte er weiter. Dazu gehöre auch, die Vertriebswege zu optimieren und die Einzelhändler zu stärken, die in Deutschland eine wesentlich kleinere Rolle spielen als in England. Der Löwenanteil des Softwareverkaufes läuft nämlich hierzulande über die Kaufhäuser, eine Tatsache, die vielen Usern nicht bewußt ist. Da wird die Betreuung des Kunden über das Vertriebshaus Ariolasoft natürlich besonders wichtig. Das fängt bei Produktinformation an und hört bei der Hotline, die noch verbessert werden soll, lange noch nicht auf.

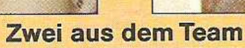
Wie funktioniert nun Softwarevertrieb? Die nebenstehende Zeichnung zeigt die Vertriebs- und Kommunikationswege zwischen Herstellern, Ariolasoft und Kunden, also Ihnen.

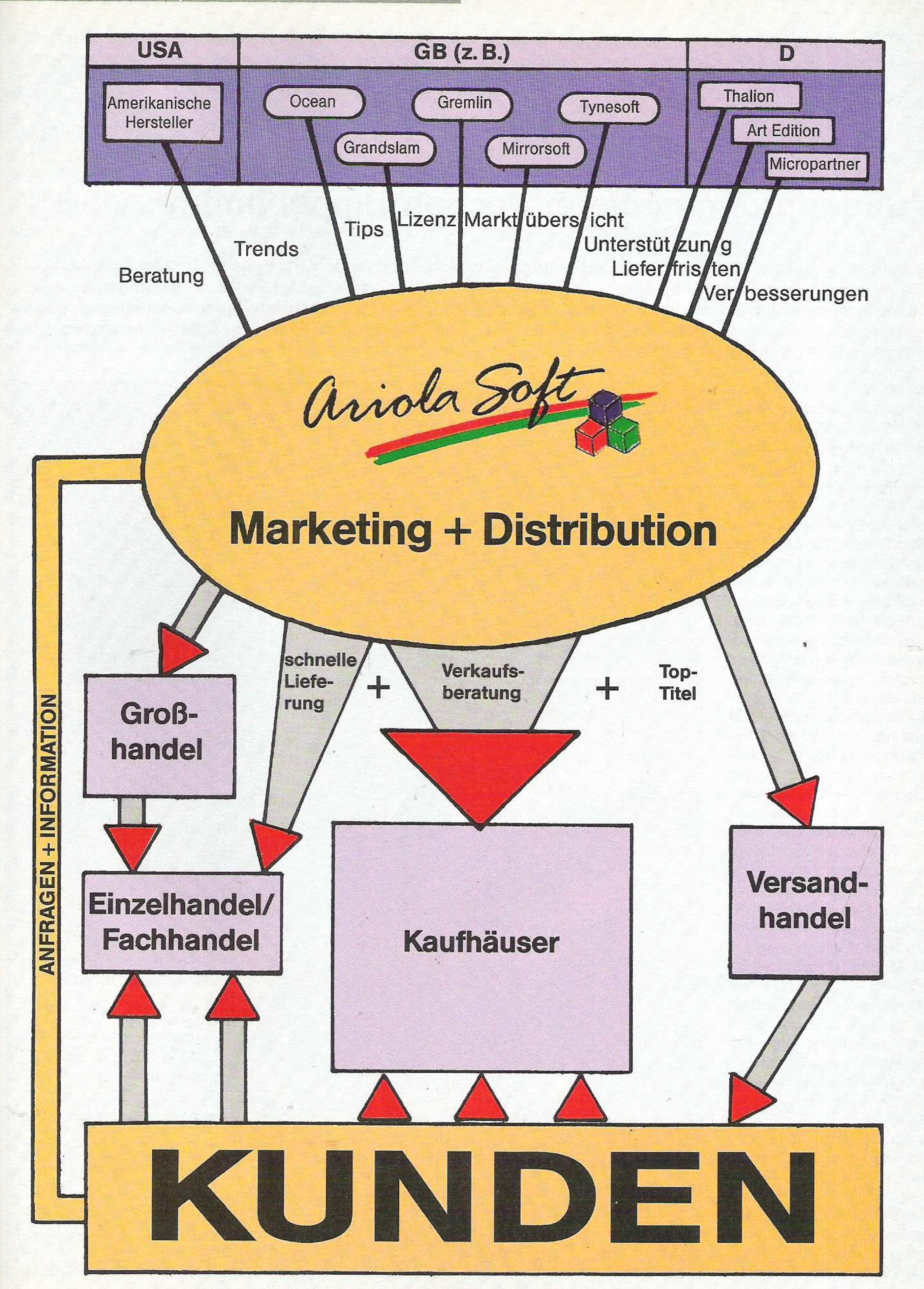
Auch in Zukunft will Ariolasoft zusammen mit den Label-Partnern für gute Unterhaltung sorgen, resümierte Wolfram von Eichborn, ebenfalls im Marketing tätig. Vorläufig darf man noch gespannt sein, wie sich das Vertriebshaus demnächst nennen wird. Wie heißt es so sinnig? Nomen est Omen!

MARTINA STRACK


Willi Carmincke


Wolfram v. Eichborn


Zwei aus dem Team



USA
GB (z. B.)
D
Amerikanische Hersteller
Ocean
Gremlin
Tynesoft
Grandslam
Mirrorsoft
Thalion
Art Edition
Micropartner
Beratung
Trends
Tips
Lizenz
Marktübersicht
Unterstützung
Lieferfristen
Verbesserungen
Ariola Soft
Marketing + Distribution
schnelle Lieferung
+
Verkaufsberatung
+
Top-Titel
Großhandel
Einzelhandel/ Fachhandel
Kaufhäuser
Versandhandel
ANFRAGEN + INFORMATION
KUNDEN

HASTE TÖNE?

— Soundprogrammierer Jochen Hippel im Interview —

Autobahnabfahrt, Landstraße, Wegweiser Richtung Gütersloh, Landstraße, Ortseingang, Straßengewühl, Schilder, ein Passant - dem Himmel sei Dank -, Straßen, zweite Ampel links, rechts, Tanken, erkundigen, wenden, suchen, Straße stimmt, nanu? Ein Parkhaus! Weiter geht's per pedes, Bürgersteig, eine Fußgängerzone, allenthalben Einkaufsrummel, Hausnummer suchen, etwa dort? Tatsächlich! Endlich geschafft -wir sind bei Thalion Software in Gütersloh angekommen!

Oben bittet uns Holger Flöttmann herein und versorgt uns mit den wichtigsten Dingen nach einer solchen Anreise: Einem halbwegs ruhigen und kühlen Raum (draußen waren ca. 25 Grad und strahlender Sonnenschein - genau das richtige Wetter, um sich ins Auto zu schwingen und irgendwohin zu fahren), einem gemütlichen Sessel und etwas Kaltem zu trinken. Nach einer kurzen Phase der Akklimatisierung sehen wir uns **THALION**s derzeitige Projekte in ihren verschiedenen Entstehungsphasen an, um schließlich in **Jochen Hippel**s Programmier- und Komponierraum zu gelangen, wo der für einen Soundprogrammierer mehr oder weniger übliche technische Aufwand sein Dasein fristet: Synthesizer, Computer, Boxen, Monitore, Diskettengebirge, Kabeldschungel und -last but not least - Flaschen mit klebriger brauner Flüssigkeit. Nach einer Begutachtung der Gerätschaften gehe ich mit Jochen und Holger wieder in den kühlen Raum. Jochen und ich begeben uns in Interviewstellung, während sich Holger den Geschäften widmet, wenn auch nicht für besonders lang, wie sich bald herausstellen sollte.

Jochen Hippel wurde am 14. Oktober 1971 in Frankfurt geboren. Seine schulische Karriere unterbrach er 1988 nach der mittleren Reife für ein Jahr, um sein Hobby zum Beruf machen zu können - bei Thalion Software. Ob er die Schule



Jochen Hippel -überflogen:

Er macht gerne Musik, mag AIRBALL, ARCHON, IK+, WARP, "Bannsänger" von Alan Dean Foster, große Calzone, große Griechenteller (und überhaupt alles, was **groß** und eßbar ist), die Dire Straits, den "Little Shop of Horrors", Kirchheimbolanden (was immer das auch sein mag). Eins seiner Vorbilder ist Rob Hubbard, er bewundert Bach und mag Katzen. Er trinkt gerne Amaretto, Cola, Gunter's Portugiesen & Riesling, hat schon lange keinen Urlaub mehr gemacht und möchte mal nach Amerika. Er steht auf Spiele mit guter Musik und hält die Erfindung des SID für die größte Leistung des Menschheit. Genossen hat er seine Schulzeit und hofft auf ein langes, lustiges Leben.

nach diesem Jahr zwecks Abitur fortsetzen möchte oder nicht, wußte er bis zum Redaktionsschluß leider noch nicht zu sagen.

ASM: „Jochen, erzähl' uns doch mal, wie Du zur Computerei gekommen bist, und warum Du Dich hier gerade für die Soundprogrammierung entschieden hast - das ist ja schließlich nicht der normale Gang der Dinge."

Jochen: „Nun ja, früher haben ich und ein paar Freunde zusammen am Computer gespielt - nur gespielt, und das ziemlich intensiv. Eines Tages fiel uns dann das Programm FRANTIC FREDDIE in die Hände. Das Spiel hatte einen Sound, der für die damalige Zeit einfach umwerfend war - wenn auch der Rest nicht so überragend rüberkam, haben wir es stundenlang gespielt, nur um alle Musiken gehört zu haben. Das war der Stein des Anstoßes für mich. Ich sagte mir, daß ich so etwas auch machen könne und müsse."

ASM: „Als Du mit der Computerei angefangen hast, hättest Du Dir jemals eine solche Laufbahn vorstellen können?"

Jochen: „Nein."

ASM: „Warum nicht? Okay, okay, war nur ein Scherz. Auf welchen Rechnern programmierst/komponierst Du so Deine Musikstücke? Welchen Rechner bevorzugst Du dabei?"

Jochen: „Mein derzeitiger Lieblingsrechner ist der ST. Ich denke, der ist oft verkannt worden, da er mehr kann, als man im Allgemeinen annimmt. Ich werde demnächst aber auch für andere Rechner Sounds machen. Eine Routine für den Amiga habe ich bereits geschrieben; die muß aber noch ein bißchen verbessert werden. Als weitere Projekte stehen der C-64 und ein weiterer Rechner an, der mir persönlich aber nicht so gefällt..."

Holger: „... aber eine Routine schreibst Du trotzdem; schließlich müssen auch die PC-Umsetzungen unserer Spiele Musik und Effekte haben."

Jochen: „Sound auf dem PC -da kriegst Du als Programmierer die Krise. Mit der Kiste kann man so gut wie nichts anfangen,..."

Holger: „...Du schaffst das..."

ASM: „Ähm, falls ich mal stören dürfte, Jochen, stell' Dir vor, Du sitzt gerade so rum. Die Tür geht auf, Holger kommt rein und sagt, er braucht ein Musikstück für irgendein Spiel. Wie gehst Du dann vor, und wie sehr stimmst Du dabei die Musik auf das Spiel ab, für das sie bestimmt ist?"

Jochen: „Ein typisches Musikstück von mir ist nach einem recht einfachen (und allgemein gebräuchlichen) Schema aufgebaut. Meist fange ich mit einem Bass an. Auf den Bass kommen dann erst mal ein paar Drums, danach ein Arpeggio („Blubbern") und dann schließlich die Melodie. Für die Melodien brauche ich allerdings immer am längsten, denn es ist gar nicht so leicht, etwas Passendes auf eine stehende Begleitung zu setzen. Dazu benutze ich dann meist den Synthi.

Mit der Abstimmung auf das Programm ist das auch so eine Sache. Die Programmierer haben eigentlich immer eine Vorstellung davon, wie die Musik für ihr Programm werden soll. Ich versuche dann, deren Vorstellung so gut wie möglich umzusetzen. Manchmal muß ich mir allerdings auch selbst ein passendes Konzept zusammenschustern - dann dauert's eben ein bißchen länger. Ein Beispiel hierfür ist DRAGONFLIGHT, unser Rollenspiel, das demnächst erscheinen müßte."

ASM: „Aber wir wollen ja keine Werbung machen, oder? Wie lange brauchst Du so im Schnitt für ein Stück und wie lang ist das, wenn es fertig ist?"

Jochen: „Je nach Qualität des Stückes brauche ich so um die acht bis neun Stunden für eine Musik. Ich würde gern mal länger an einem Stück arbeiten, aber irgendwann muß ich ja auch fertig werden. Das längste Stück, das ich bisher gemacht habe, ist ca. acht Minuten lang, normalerweise werden es aber so drei bis vier Minuten. Wie gesagt, wenn ich mehr Zeit hätte..."

Holger: „...dann würdest Du wahrscheinlich nie fertig werden."

ASM: „Sieh an. Nächste Frage. In der Homecomputer-Musikszene stehst Du ja nicht ganz alleine da. Welche „Kollegen" kannst Du soundmäßig am besten leiden?"

Jochen: „Ganz klar: Die Nummer eins ist Rob Hubbard, wenn er auch in letzter Zeit sehr wenig zu tun hat. Jeroen Tel's Musik gefällt mir auch sehr gut. Andere Leute wie Galway, Daglish, Matt Gray und Chris Hülsbock sind natürlich auch nicht schlecht. Jeder hat nun mal seinen eigenen Stil. Leider befaßt sich keiner von ihnen so richtig mit dem ST, so daß die meisten Routinen technisch nicht ausgereift genug sind."

ASM: „Du sprichst von ausgereiften Routinen. Programmierst Du eigentlich all' Deine Routinen und Editoren selbst, oder benutzt Du auch „Büchsenprogramme", die jeder User kaufen kann?"

Jochen: „Frei käufliche Musik-Anwendersoftware für den ST, d.h. Abspielroutinen und Editoren taugt meist relativ wenig. Daher habe ich mir alle nötigen Routinen selbst geschrieben. Da weiß man zumindest, was man hat und wo Fehler stecken können. Außerdem kennt man die Fähigkeiten und Grenzen der Routine sehr genau und kann neue Ideen benutzfreundlich umsetzen, und vor allem so, daß man's selber versteht."

ASM: „Ja, das kann ich mir recht nützlich vorstellen. Was sagen eigentlich Deine Eltern so zu Deinem Job?"

Jochen: „Die finden's gut."

ASM: „Wenn Du nicht selber gerade Musik machst, was hörst Du so an bekannteren Interpreten und Musikern?"

Jochen: „Da wären hauptsächlich Jean-Michel Jarre, Chris de Burgh, Tina Turner, die Dire Straits und ein paar Sachen, die so in diese Richtungen gehen."

ASM: „Wie sieht's mit Deinen Hobbies aus? Ist Dein Beruf Dein Hobby?"

Jochen: „So könnte man es ausdrücken. Ich bin entweder am Computer oder am Synthi zu finden - halt bei der Arbeit."

ASM: „Stichwort „Arbeit" - beschreib' doch mal den Ablauf eines normalen Arbeitstages bei Thalion."

Holger: „Laß es sein, tu's ja nicht!"

ASM: „Na los, raus mit der Sprache!"

Jochen: „Naja, fangen wir mal so um Mitternacht, also Tagesbeginn, an. Von Mitternacht bis ungefähr so zehn Uhr schlafe ich meistens. Danach geht's ins Schwimmbad, woraufhin in etwa eine halbe Stunde gearbeitet wird - bis es halt um 13 Uhr Essen gibt. Daraufhin (ca. 14 Uhr) dreht jeder seine Tagesrunde; d.h. er zeigt den anderen, was er so am Vortag gemacht hat, sieht sich die Sachen der anderen an, gibt Kommentare ab, etc. Und dann wird auch gearbeitet, meist so bis gegen 22 Uhr; manchmal aber auch nicht, und manchmal eben auch länger."

Holger: „Naja, so ungefähr stimmt das. Ich glaube, das kann man so schreiben."

ASM: „Hast Du nicht die Befürchtung, daß Dir für Deine Arbeit irgendwann die Ideen ausgehen?"

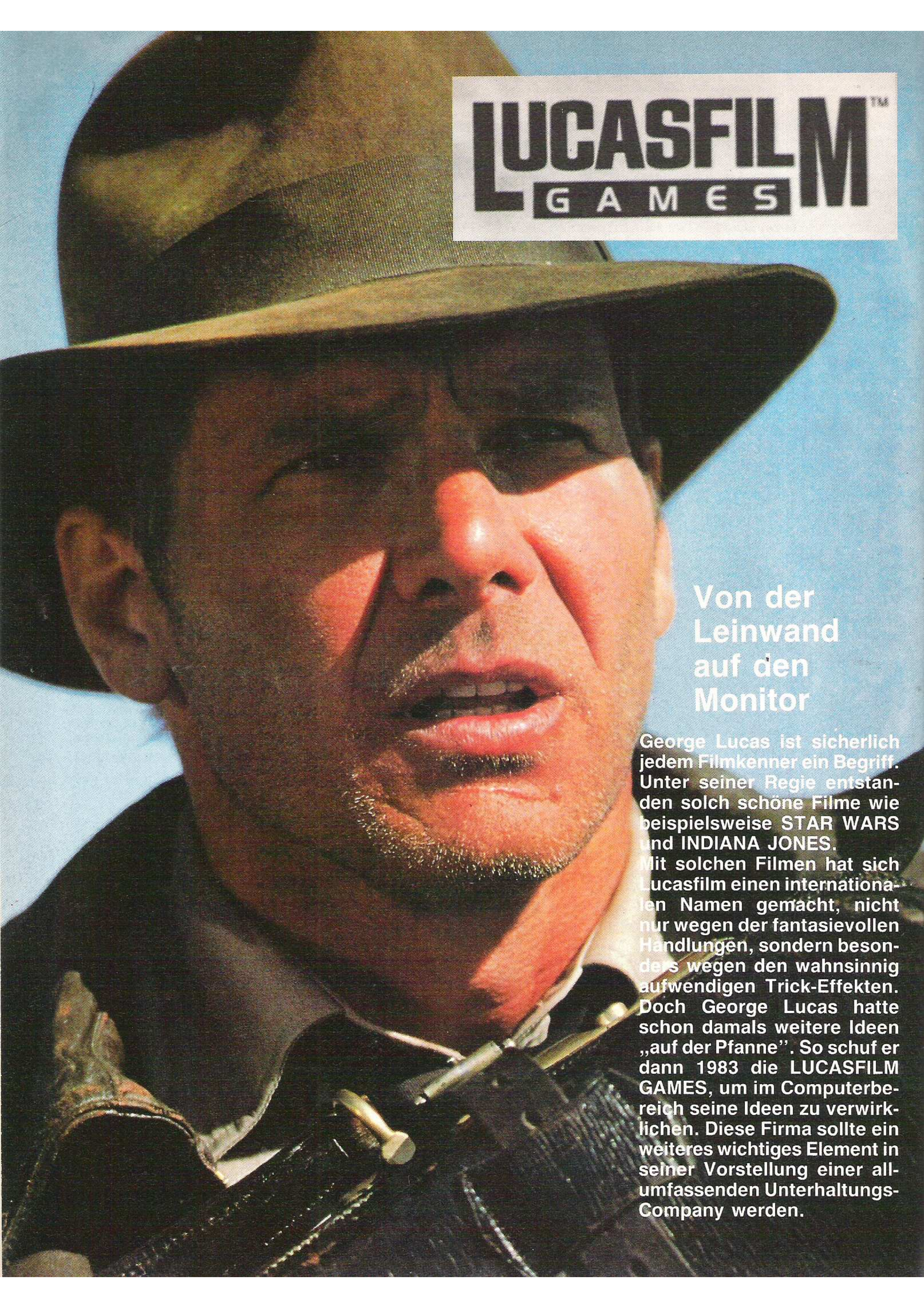
Jochen: „Das will ich doch nicht hoffen!"

ASM: „Was planst Du so für Deine Zukunft? Wirst Du Dein ganzes Leben lang nur Musik für Computerspiele von Thalion machen? Geht vielleicht die Schule irgendwann weiter?"

Jochen: „Das laß' ich ein wenig auf mich zukommen.Ich werde wohl irgendwann noch etwas in Richtung Informatik/Technik schulisch oder wie auch immer unternehmen, das Gymnasium ist mir dazu allerdings zu ätzend. Was die zweite Frage angeht: Ich mach' ja nicht nur Musik für Thalion, sondern auch über Thalion für z.B. Hewson."

ASM: „Okay, dann bleibt mir erst mal nichts übrig, als Dir und Thalion viel Erfolg für die Zukunft zu wünschen. Danke für das Gespräch!"

Ulrich Mühl

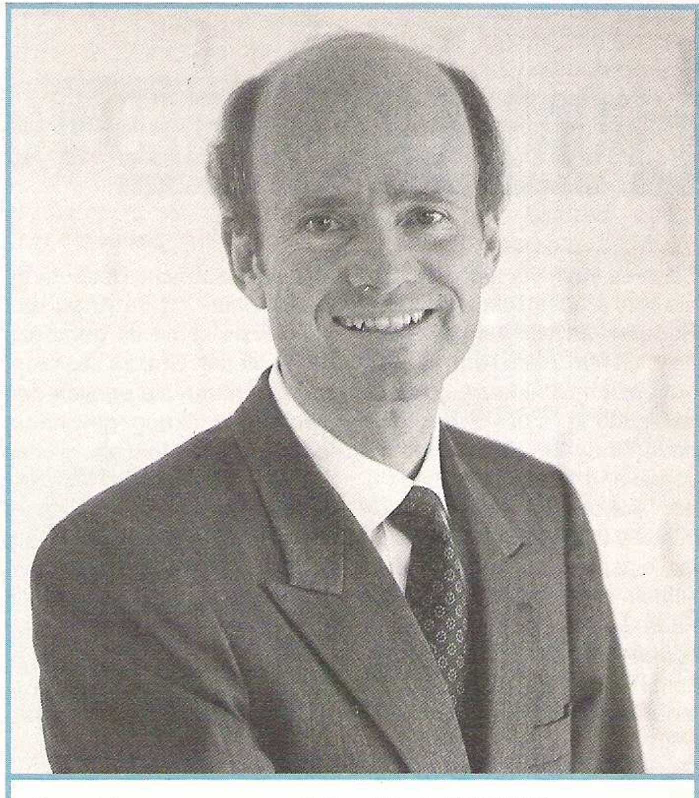


Von der Leinwand auf den Monitor

George Lucas ist sicherlich jedem Filmkenner ein Begriff. Unter seiner Regie entstanden solch schöne Filme wie beispielsweise STAR WARS und INDIANA JONES.
Mit solchen Filmen hat sich Lucasfilm einen internationalen Namen gemacht, nicht nur wegen der fantasievollen Handlungen, sondern besonders wegen den wahnsinnig aufwendigen Trick-Effekten. Doch George Lucas hatte schon damals weitere Ideen „auf der Pfanne''. So schuf er dann 1983 die LUCASFILM GAMES, um im Computerbereich seine Ideen zu verwirklichen. Diese Firma sollte ein weiteres wichtiges Element in seiner Vorstellung einer allumfassenden Unterhaltungs-Company werden.

Wie im Filmbereich hat sich George Lucas' Idee auch im Computerbereich bewährt. Lucasfilm Games hat sich mittlerweile fest in der Computerszene etabliert.
Sechs Jahre sind nun seit der Gründung vergangen. In dieser Zeit hat sich das Team von LUCASFILM GAMES sehr bemüht, den Usern gute Programme anzubieten. Man denke an das Jahr 1984 zurück und erinnere sich an Spiele wie *Rescue on Fractalus!* und *Ballblazer*. Letzteres war der ASM-Redaktion so gut in Erinnerung, daß wir es vor kurzem zum Oldie des Monats kürten. Einige Zeit später machte LUCASFILM GAMES wieder von sich reden, als *Koronis Rift* und *The Eidolon* veröffentlicht wurden. Diese beiden Programme waren so gut, daß sie im ZDF in der damaligen Sendereihe COMPUTER CORNER vorgestellt wurden. *The Eidolon* zeichnete sich durch derzeit durch fantastische Fraktalgrafiken aus, was dem Programm auch zum verdienten Ruhm verhalf. Da Gut Ding bekanntlich Weile braucht, dauerte es wieder eine Zeit, bis der nächste Renner von LUCASFILM GAMES auf dem Markt war. Basierend auf dem gleichnamigen Film von Jim Henson (Muppets-Show) erschien 1987 *Labyrinth: The Computer Game*. Auch dieses Programm fand allgemeine Anerkennung und Begeisterung. Weiter ging es dann mit *Maniac Mansion*, einem kniffligen und erfolgreichen Adventure, das seinerzeit schon im Mittelpunkt zahlreicher Fragen im Secret Service-Teil der ASM war.
Ein Jahr später, 1988, erschienen *Battlehawks 1942* und ein weiteres schwieriges Adventure names *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, das mittlerweile jedem ASM-Leser bekannt sein dürfte. Sicher kennt jeder Computerbesitzer wenigstens ein oder auch mehrere der aufgezählten Erfolgsprogramme. Der ganze Erfolg wäre natürlich kaum ohne ein entsprechendes Erfolgsteam zustandegekommen, womit wir uns ein bißchen näher mit den Leuten im Hintergrund beschäftigen.

Eine der wichtigsten Personen dürfte STEPHEN D. ARNOLD sein, der General Manager des Spiele-Ressorts. Stephen kam schon Ende 1983 zu LUCASFILM, um die damals neu gegründete GAMES-Abteilung zu leiten. Durch seine Arbeit im Unterhaltungs- und Educationbereich für die Atari Home Computer Division vorbereitet, konnte Steve bei LUCASFILM GAMES schnell Fuß fassen und den Unterhaltungsbereich weiter ausbauen. Mit der Entwicklung entsprechender Programme ließ man sich nicht zuviel Zeit. So entstanden unter der Leitung von Noah Falstein, David Fox und Ron Gilbert die wichtigsten der vorhin erwähnten Programme. Jeder der drei war als Projektleiter für ein bestimmtes Spiel oder eine bestimmte Aufgabe, wie Konvertierungen oder das Story-Telling-System zuständig. Doch kein Programm ohne Programmierer! Mit Brian Moriarty und Kalani Streicher seien hier zwei stellvertretend für die vielen anderen genannt.



Doug Glen Fotos (3): LUCASFILM



Stephen D. Arnold

Brian, der erst seit 1988 dabei ist, hat sich schon durch die Backgroundstorys von *Wishbringer, Trinity* und *Beyond Zork*, die alle bei INFOCOM erschienen, ausgezeichnet. Kalani, in „good old Germany" aufgewachsen, ist bei LUCASFILM GAMES für sämtliche fremdsprachlichen Umsetzungen verantwortlich.

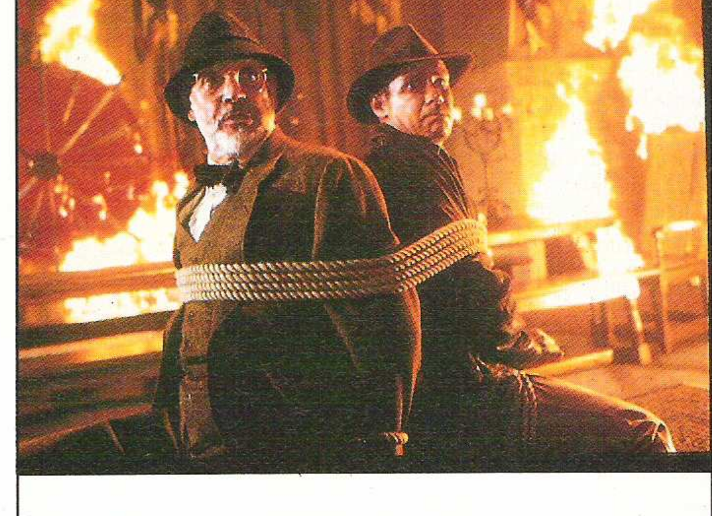
Neben der Produktion ist der Absatz natürlich genauso wichtig. Mit DOUG GLEN hat man bei LUCASFILM GAMES einen ebenso fähigen wie erfolgreichen Marketing Direktor. Doug ist nicht nur für den Verkauf sondern auch für die Planung neuer Produkte verantwortlich. Betrachtet man alles zusammen, so entsteht der Eindruck, daß LUCASFILM GAMES eine gut durchdachte und ebenso strukturierte Firma ist, die sich nicht mit kleinen Fischen abgibt. Das fängt bei den dort beschäftigten Leuten an und hört bei den erstellten Programmen noch lange nicht auf. Hier muß eben alles „vom Feinsten" sein. Bei LUCASFILM GAMES kommt der Perfektionist George Lucas einfach immer wieder durch. pb

LUCASFILM GAMES versoftet „INDY"

Sooft es auch versucht wurde, nie war er kleinzukriegen. Die Rede ist von **INDIANA JONES**, der sich nun in sein drittes (und hoffentlich nicht letztes) Abenteuer stürzt. Vom Erfolg des neuen Indy-Streifens „Indiana Jones and the Last Crusade", der schon am ersten Wochende über 30 Millionen Dollar einspielte, inspiriert, entschloß man sich bei LUCASFILM GAMES, den Film zu versoften. Ungewöhnlich an diesem Konzept ist, daß es neben einer Action-Version (von Tiertex) auch eine Adventure-Fassung von LUCASFILM GAMES geben wird. Das Adventure mit dem gleichnamigen Filmtitel wird ganz im Stil der erfolgreichen Maniac Mansion- und Zak McKracken-Adventures aufgebaut sein.

Jones in Action Fotos (2): LUCASFILM

Das Spiel lehnt sich natürlich stark an dem Film an, bietet aber zudem noch weitere Features.
Wie auch in den ersten beiden Filmen bleibt Indiana Jones den Mythen treu. Diesmal geht es um einen heiligen Gral. Jeder, der aus ihm trinkt, erfüllt sich den Traum der Menschheit: die Unsterblichkeit. Da die Handlung des Filmes im Jahre 1938 spielt, bekommt dieser Mythos zusätzliche Bedeutung. Deutschland ist im Krieg und den Nazis käme es geradezu recht, diesen Gral zu besitzen. Dann könnten sie endlich den Zweiten Weltkrieg gewinnen. Indy, der gute Mensch, will das natürlich verhindern. Doch das ist wie immer leichter gesagt als getan. Die Suche nach dem heiligen Gral führt den peitschenschwingenden Helden sowohl in die europäischen Länder wie auch in den mittleren Osten. Dabei kommen Action und Abenteuer selbstverständlich nicht zu kurz, denn die Nazis und Indiana Jones sind sich gegenseitig auf den Fersen.
Lassen wir nun das Actionspiel beiseite und befassen uns näher mit dem Adventure von LUCASFILM GAMES. Ziel ist es auch hier, den heiligen Gral zu finden, bevor ihn die Nazis geschnappt haben. Dazu kommen noch einige andere Bösewichte, die Indy das Leben schwer machen. Weiterhin muß Indiana Jones seinen Vater finden. Jener kann ihm nämlich bei der Suche weiterhelfen.
In bester LUCASFILM GAMES-Manier müssen Sie nun Indy bei seiner Aufgabe helfen. Gegenüber den oben erwähnten Vorbildern wurden allerdings noch einige Verbesserungen vorgenommen. Die Grafik wurde „aufgemotzt" und Actionsequenzen eingebaut. Die echten Adventure-Freaks brauchen aber noch nicht aufzuschreien. Erstens halten sich die Actionsequenzen von der Anzahl in Grenzen, und zweitens kann man durch geschicktes Spielen diese Sequenzen umgehen. Ohnehin bleibt das Spiel in seinem Aufbau ein Adventure. Sogenannte „Dialog-Puzzles" ergänzen wieder den Spielablauf. Dem Spieler stehen bei Kontakt mit anderen Personen mehrere Dialogmöglichkeiten zur Verfügung, die alle den weiteren Ablauf des Spieles anders beeinflußen.
Auch eine Punktzahl, der I.Q. (Indy-Quotient) fehlt nicht. Anders als im Film kann der Soft-Indy durch das Lösen der Puzzles mit einem besseren I.Q. abschneiden als der Filmheld. Wer jetzt glaubt, der Film würde ihm beim Spielen über sämtliche Rätsel helfen, muß sich vorsehen. Viele Dinge aus dem Film muß der Spieler erst selbst herausfinden, dazu ist das Spiel wesentlich komplexer als der Film. Damit das Spiel nicht zu schwierig wird (und der Uli vom Secret Service ein wenig verschont bleibt) hat LUCASFILM GAMES das Spiel wieder mit zahlreichen Extras ausgestattet, die dem Spieler Anregungen für mögliche Lösungen geben. Henry Jones' Tagebuch mit über 60 handgeschriebenen Seiten gibt zahlreiche Notizen, Skizzen, Karten, Zeitungsausschnitte und andere Infos, die dem Spieler das Leben angenehmer machen können.



„Manche mögen's heiß"

Als Spezialität des Hauses wird das Adventure komplett in deutscher Sprache erscheinen, sowohl das Spiel als auch das Tagebuch! Somit dürften selbst die letzten Hindernisse aus dem Weg geräumt sein. Wer Indiana Jones mag und Adventurefan ist, sollte auf alle Fälle am Ball bleiben. Filmstart ist am 15. September, das Spiel wird voraussichtlich Ende August/Anfang September erscheinen. Als Systeme wurden Amiga, Atari ST und IBM PC genannt. Da man von LUCASFILM GAMES schon Bestes gewohnt ist, darf man sich auch hier wieder freuen.

PETER BRAUN

...zu neuen Zielen

Chris Hülsbeck im Gespräch mit Ulrich Mühl

Der Name „Chris Hülsbeck“ dürfte wohl fast jedermann in der Computerszene ein Begriff geworden sein. Der gebürtige Kasselaner, der nunmehr seit zweieinhalb Jahren für Rainbow Arts tätig ist, hat sich wie kein anderer deutscher Programmierer einen Namen geschaffen – mit seiner Musik für Computerspiele. Wir nutzten ein paar freie Sekunden für ein Gespräch mit dem deutschen Bit-Musiker, der seine Karriere auf dem C-64 begann und sie derzeit verstärkt auf dem Amiga fortsetzt.

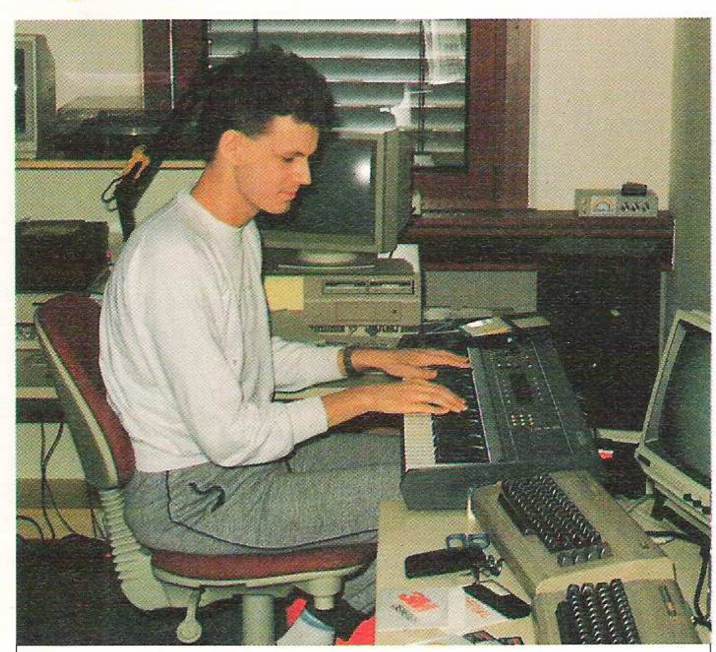
ASM: „Chris, erzähl' uns doch mal, was Du so in letzter Zeit getrieben hast. Was können wir also demnächst an Produkten erwarten, an denen Du mitgewirkt hast?“

Chris: „Naja, da wird es wahrscheinlich schon interessante Dinge geben. Erst einmal arbeite ich derzeit an der Musik für ein Shoot 'em up-Game, welches wahrscheinlich den Titel **Medusa** tragen wird. Eine andere Produktion ist ein Sound-Editor für den Amiga, mit dem man eigene Musiken und Soundeffekte für Spiele erstellen können wird. Das Programm wird erheblich mehr leisten können, als derzeit erhältliche Sound-Software. Dieses Programm wird vorraussichtlich in zwei Versionen erscheinen; einmal in einer „normalen“ Fassung und später in einer Fassung, die zusätzlich einen Sampler und MIDI-Fähigkeiten besitzen wird. Die Musiken und Effekte, die man mit diesem Programm erzeugt hat, werden sehr leicht in eigene Programme einbindbar sein. Für einige der an dem Programm nötigen Dinge haben wir sogar in einem professionellen Studio gearbeitet.“

ASM: „Wie sieht derzeit die Gewichtung Deiner Arbeit mit den verschiedenen Computersystemen aus. Wird sich das Feld Deiner Tätigkeiten auch zukünftig ausweiten?“

Chris: „Zur Zeit arbeite ich hauptsächlich mit dem Amiga, für den C-64 ist nun hauptsächlich Ramiro zuständig, der seine Sache gut macht. Demnächst wird die Arbeit auf dem PC (mit AdLib-Soundkarte) auf mich zukommen. Das wird aber wahrscheinlich so ablaufen, daß die Sounds auf dem Amiga erstellt und dann auf den PC übertragen werden. Mich persönlich reizen aber auch verschiedene Konsolen, auf denen ich gerne arbeiten würde. Aber wie gesagt, der Amiga steht im Mittelpunkt.“

ASM: „Wie steht's mit dem ST?“



Bei der Arbeit: Chris Hülsbeck Foto: mats

Chris: „Der ST reizt mich vom Sound her nicht; außerdem würde ich wohl niemals die Klasse von z.B. Jochen Hippel auf dieser Maschine erreichen.“

ASM: „Du bist ja inzwischen eine ganze Weile im Geschäft. Schleift sich da nicht irgendwann eine gewisse Routine ein, eine Art Vorgehensmuster beim Erstellen von Sounds und Effekten?“

Chris: „Nein, absolut nicht. Beim Komponieren gibt es für mich kein festgelegtes Schema. Ich probiere immer wieder neue Dinge beim Kreativsein aus; das hat sich z.B. bei der Titelmusik für **R-Type** (Amiga) gezeigt. Es gibt einfach kein Schema, nach dem Du vorgehen kannst – dann wärst Du nicht kreativ. Mal sitze ich am Synthi und komponiere, mal direkt am Editor. Natürlich kommt es auch darauf an, wie man gerade drauf ist; an manchen Tagen bringt man einfach nichts zustande und an anderen Tagen geht es einem von der Hand wie nichts. Kommt eben drauf an, ob man derzeit eine gute Phase hat.“

ASM: „Wenn Du Deine jetzigen Arbeiten mit denen Deiner Anfangszeit vergleichst, was würdest Du sagen, wie Du Dich entwickelt hast?“

Chris: „Meines Erachtens sind die Musiken, die ich derzeit mache, besser als die meiner Anfangszeit. Das liegt nicht zuletzt daran, daß meine technische Ausstattung besser geworden ist. So kann ich jetzt z.B. mit einem Effektgerät die Sounds, die der Synthi hergibt, nachträglich verändern, usw.“

ASM: „Erzeugst Du eigentlich all Samples, die Du benutzt, selbst oder bedienst Du Dich auch mal an den reichlich vorhandenen Samples, die z.B. über PD-Software zirkulieren?“

Chris: „Ich sample alles selbst. So habe ich die Möglichkeit, die Sounds genau auf das jeweilige Musikstück, bzw. das Spiel abzustimmen. Dafür benötigt man zwar etwas Technik (Synthesizer), und das ist nicht gerade billig, aber das macht nun mal auch etwas an der Qualität der Musikstücke aus.“

ASM: „Welche Synthesizer benutzt Du?“

Chris: „Derzeit benutze ich einen M1 von Korg (Anm. d. Red.: Kosten M1 neu: ca. 4.500 Mark). In der Firma haben wir zusätzlich noch ein Gerät der Marke Ensoniq. Manchmal leihe ich mir aber auch bei einem Musikgeschäft ein anderes Gerät aus.“

ASM: „Wie sieht's eigentlich bei all dem Erfolg mit der Selbstkritik aus?“

Chris: „Ich bin nach wie vor sehr selbstkritisch. Wenn ich z.B. ein neues Stück fertiggestellt habe und es mir anhöre, passiert es schon mal, daß es mir nicht mehr gefällt. Man ist eben sehr auf die Meinung anderer Leute angewiesen. Meist mache ich dann eine Pause und höre mir das Stück noch einmal an, wenn ich den Kopf dafür frei habe. Kritik von außen nehme ich mir ebenfalls sehr zu Herzen.“

ASM: „Was liegt in Zukunft für Dich an? Wirst Du auf immer und ewig Musik für Computerspiele machen, oder hast Du andere Pläne?“

Chris: „Naja, einen Traum hätte ich schon. Ich würde gerne mal eine Platte aufnehmen, aber das läßt sich nicht so einfach an. Es ist schwierig, sein Material an eine Plattenfirma zu verkaufen.“

ASM: „Ok, dann wünsche ich Dir mit Deinen Projekten noch viel Glück und bedanke mich für das Gespräch.“

Ulrich Mühl

UNTER DEM ZEICHEN DES REGENBOGENS......

Hinter dieser Fassade verbirgt sich Rainbow Arts.

Es ist eben nicht eine der leichtesten Übungen, sich als Newcomer in der Software-Szene behaupten zu können. Besonders dann nicht, wenn sich ein junges Team in den übervölkerten Markt der Spieleprogrammierer zu integrieren versucht. Eine weitere Schwierigkeit ergibt sich in der Nationalität. Aus der Erfahrung heraus ist bekannt, daß deutsche Produzenten einen weitaus schwierigeren Stand haben als deren Kollegen beispielsweise in den USA oder im Vereinigten Königreich. Daß es dennoch zu schaffen ist, sich auf dem internationalen Computerspielemarkt zu profilieren, zeigt der „Fall" RAINBOW ARTS. Unter Leitung von Marc A. Ullrich befindet sich die GmbH nun schon im fünften Geschäftsjahr, Tendenz steigend.



Was im Jahre 1985 zur Gründung des neuen deutschen Labels führte, war eigentlich das Vorhaben, auf rechtlich abgesicherter Basis Software zu entwickeln, zunächst im Anwenderbereich für den *Schneider CPC* (wir erinnern uns beispielsweise an *Multivokabel* oder *Multitext*). Der Drang zum Spiel ließ jedoch nicht lange auf sich warten, und so geschah es, wie es kommen mußte: Die ersten Spiele, *Halls of Gold* und *Der blaue Kristall, erschienen für CPC* und den *C-64*.

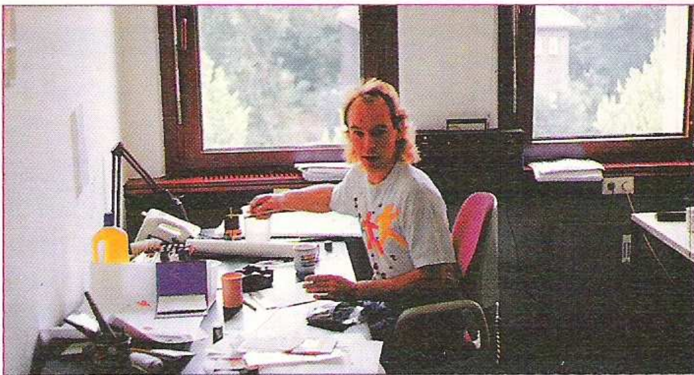
Im November 1986 wurde das **RAINBOW-ARTS**-Label

EIN SOFTWARE-HAUS

dann in eine Personengesellschaft (GmbH) mit Sitz in Gütersloh umgewandelt. Mit der Rechtsform änderten sich sogleich einige Firmeninterna: Während RAINBOW ARTS bis dato mit einer Ein-Mann-Kapelle zu vergleichen war, repräsentierten nun sechs Leute den festen Mitarbeiterstamm, daneben fungierten schon damals etwa 50 Freischaffende als Programmierer für **alle** gängigen Systeme. Dieser erweiterten Firmenstrategie entsprang damals unter anderem *Bad Cat* für den *Amiga*. 1987 verzeichnete die Firma in struktureller Hinsicht keine Neuigkeiten. In diesem Jahr standen vielmehr Begriffe wie Orientierung und Festigung/ Stabilität am Markt im Vordergrund. Firmensprecherin *Kristin Dodt* dazu: „Während dieser Zeit wurschtelten alle an ihren Systemen vor sich hin ... damals entstand in unserem Hause unter anderem auch das erste PC-Spiel einer deutschen Firma überhaupt, die Umsetzung von *Bad Cat*..."

Spektakulärer sollte dann allerdings das Jahr darauf werden. Es wäre nicht übertrieben, wenn man von einer '88er „Reformation" im Hause RAINBOW ARTS spricht. Zum einen wechselte man den Standort der Gesellschaft vom idyllischen Gütersloh in die Büro- und Modestadt Düsseldorf, genauer gesagt, jenseits des Rheins nach D.-Oberkassel. Durch die Aufstockung des Personals auf nunmehr 20 Angestellte war die zentralisierte Abdeckung aller wichtigen Arbeitsbereiche gewährleistet. Neben Produktion, Entwicklung, Marketing und dem Auslandsvertrieb hatte die RAINBOW-ARTS-Crew immernoch etwas Zeit, um ein neues, selbstständig arbeitendes Label zu gründen: Die **GOLDEN GOBLINS**, diesmal wieder in Gütersloh. Diese Programmierercrew (*wir berichten auch auf Seite 20!*) unter der Führung von *Rolf Lakämper* machte sich dann auch sehr schnell einen Namen mit *Grand Monster Slam* und *Circus Attractions*.

Für weitere Überraschungen sorgte die Düsseldorfer GmbH auch in diesem Jahr. Neben der Übernahme der beiden Ex-„Powerplayer" *Martin Gaksch* und *Boris Schneider* als Spieletester und Projektmanager ab Januar 1989 entschloß man sich unter anderem zu einer zukünftig engen Zusammenarbeit mit dem U.S.-Label *LUCASFILM GAMES*. Der erste Titel in Coproduktion wird zu Beginn des kommenden Jahres erwartet. Personelle Veränderungen zwangen im Mai dieses Jahres das junge „GoGo"-Label, die Zelte in Gütersloh abzubrechen, um selbige in den Räumen von RAINBOW ARTS einzurichten. Auch in Sachen Vertrieb entschloß man sich zu neuen Taten: Während bislang eigene Produkte über branchengleiche Firmen am ausländischen Markt (*U.S.Gold, Epyx, Atari Corp., Gold Disk, Broderbund* ...,) vertrieben wurden, übernahm man im vergangenen Frühjahr den direkten Vertrieb in Gesamteuropa. Der Vorteil liege auf der Hand, meint *Kristin Dodt*: „Dadurch haben wir höheren Einfluß auf Veröffentlichung, Produktgestaltung und Marketing." Die Auslieferung der Produkte erfolgt



Art Direktor
Uwe Schaffmeister

über die deutsche Vertriebsfirma *Rushware*. Im europäischen Ausland arbeiten die Düsseldorfer mit namhaften Firmen wie *Leisuresoft*, *Micodealer* und *Centresoft* (England), *UbiSoft* (Frankreich), *MCM Software* (Spanien), sowie *Leader Distribuzione* in Italien und *Alfasoft* in Schweden zusammen.

Ebenfalls seit diesem Jahr existiert im englischen Northampton die RAINBOW ARTS U.K. Ltd., eine Tochter des Düsseldorfer Hauses.



Programmierraum

Von hieraus koordinieren drei Angestellte den Versand der eigenen Produkte in die Kaufhausketten *Boots*, *Smiths*, *Memphis*, *Woolworth* und *Toys are us*. „Da ham'wer 'n wenig expandiert ...", meint *Kristin Dodt*.

RAINBOW ARTS zählen sich heute zu Deutschlands größten Spieleproduzenten, mit Recht, wie ich meine, denn seit November 1986 wurden hier über 70 Gametitel entwickelt und im In- und Ausland vertrieben. Produkte ausländischer Firmen wurden ebenfalls in die Produktpalette aufgenommen.

Spielemäßig geht's auch im Herbst bei RAINBOW ARTS wieder rund: Neben *Pharaoh* für *Amiga*, *ST* und *IBM PC* samt seiner Kompatiblen sollen unter anderem drei Games namens *Rock'n Roll*, *Medusa* und *Berlin 1948* erscheinen, zu deren Inhalten sich die Firmensprecherin bis dato jedoch noch ausgeschwiegen hat. Ich denke, die Oktober-ASM wird dann Licht ins Dunkel bringen. Bis später also ...

MATTHIAS SIEGK

»STEP BY STEP«

Mit fünf magischen Thesen zum Erfolg

ERFOLG? Dieses magische Wort schwirrt wohl jedem irgendwann mal im Kopf herum, Ihnen und mir genauso wie *Roger Swindells*, dem Senior-Manager des Software-Verlegers *U.S.Gold* aus Birmingham, UK. Was ist Erfolg? Nun, jeder hätte ihn gern, manche haben ihn, und einige wiederum tun so, als ob sie ihn hätten. Erfolg ist relativ, ganz gleich, ob auf geschäftlicher Ebene oder im Privaten. Meist schweigt sich der Erfolgreiche über sein „Rezept" aus. Anders U.S.Gold, denn die machen gleich aus ihrem Erfolgsrezept 'nen ganzen Videoclip. Anhand fünf „magischer" Prinzipien versucht das Label, seine Firmenstrategie Kunden und Lizenzgebern offenzulegen . . .

Der britische Software-Verleger **U.S.GOLD** ist unter seinesgleichen seit Jahren als Gütesiegel für qualitativ hochwertige Programme bekannt. Fachkreise „unterstellen" dem Label Treue in puncto Qualität auf dem Unterhaltungssektor, ein kreatives Marketing und einen konstruktiven Handel, dem es an Innovation wahrlich nicht fehle. Es besteht kein Zweifel, daß solche 'Bauchpinseleien' der Unternehmensführung sehr zugute kommen, und so reinvestiert U.S.Gold seit fünf Jahren und betrachtet am Ende jedes Geschäftsjahres die erneute Steigung der Kosten-/Leistungskurve in der Bilanz. Wachstum durch ständige Rückinvestition sei der Kernfaktor Nummer eins, sagen die vier Produktmanager und verlegen alles, was 'nicht niet- und nagelfest' ist.

Neben der Marktstrategie, dem ersten und wohl wichtigsten Punkt im Erfolgsrezept von U.S.Gold, spielt natürlich der Faktor der Lizensierung eine tragende Rolle. So arbeitet man in Birmingham mit lizenzerteilenden 'Versoftern' wie *Lucasfilm Games*, *Sega*, *Loriciels*, *Capcom*, *Irem*, *SSI* und *Epyx* zusammen. Im Jahre 1984 wurde der Vorstoß auf die Automatenmärkte von U.S.Gold eingeleitet. Zuschlagen mußte das Label auch beim Aufkommen der Strategie- und Sportprogramme. Nach dem Motto „wer zuerst kommt, . " angelte sich U.S.Gold den Renner *Heroes of the Lance* und im Sportbereich das (fast) zur 'soften' Legende gewordene *Leaderboard*, welches sich ganze 54 Wochen in der Gallup-Hotline halten konnte und U.S.Gold einen Umsatz von 400.000 Einheiten bescherte. Noch einen drauf setzten die Briten mit der Rennsimulation *Outrun*: Hier konnten sage und schreibe 550.000 Einheiten umgesetzt werden.

Punkt drei des englischen Erfolgsrezepts ist die große Werbetrommel, die Promotion mit allem, was dazu gehört, also kurz: das Marketing. Hier legt das Label größten Wert auf die drei „täts" Kreativität, Aktualität und Originalität. Doch Produktwerbung in den Medien sei nicht alles. Die zweite Hälfte der Miete seien Aktivitäten auf einer anderen Ecke der Branche. So arbeitet die Firma seit etwa drei Jahren bei der britischen Jugendzeitschrift *Eagle Weekly* als Lieferant des Comic-Strips „Computer Warrior" mit, die Verkaufszahlen von etwa 80.000 vorzuweisen hat. Ein dritter Aspekt ist zweifelsohne die Präsenz in der Öffentlichkeit, wie beispielsweise auf der größten Computermesse, der PCS in London.

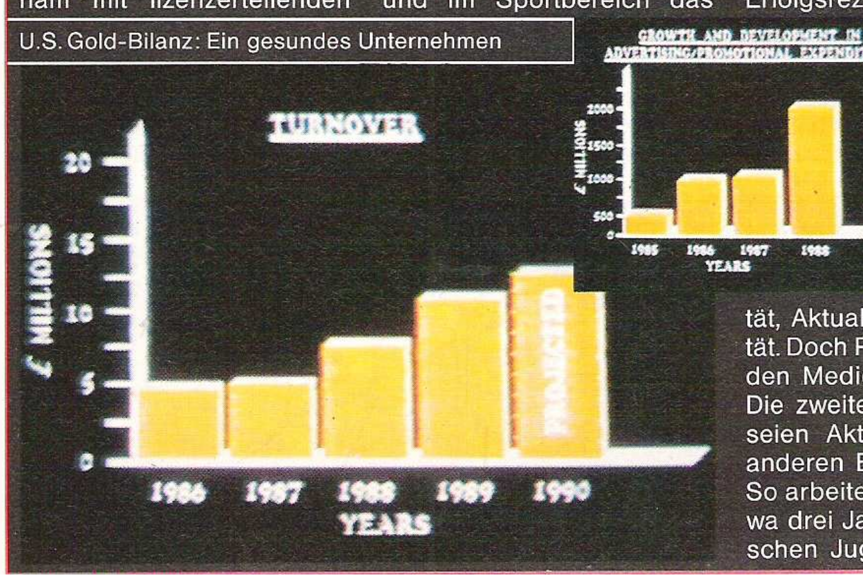
These 4: Ein professionelles Management mit gezielter Unterstützung für Kunde und Lizenzgeber trage zur Zufriedenheit und zu guter Zusammenarbeit beider Seiten bei. Klingt unheimlich logisch, leuchtet auch ein. Aus genau diesem Grund hat U.S.Gold vier Produktmanager eingesetzt, die jeweils ihr eigenes spezifisches Aufgabengebiet betreuen: Andrew Chorzelski (Coin-op-Division), Robert Malin (Strategie), Susan Baker (Epyx/ Access/ Lucasfilm Games) und Alexa Czechowski (European Publishers).

Letzter Punkt des „Geheim"-Rezepts ist der 'Mut zu neuen Taten'. U.S.Gold hat zwei starke Software-Marken ins Leben gerufen, die sehr umsatz- und gewinnfreudig zu sein scheinen: *KIXX*, ein Billiglabel der Company mit 2,95 Pfund-Programmen läßt für 1989 Umsatzerwartungen von über einer Millionen Einheiten zu. Die neue 16-Bit-Softwarereihe *KLASSIX* bietet mit einem Einzelhandelspreis von 9,99 Pfund einen neuartigen Richtpreis auf einem neuen Markt. Einstandsangebote werden *Out Run* und *World Class Leaderboard* sein.

Soweit zum „Geheim"-Rezept von U.S.Gold. Roger Swindells blickt mit Zuversicht in die Zukunft, ASM auch, und Sie?

MATTHIAS SIEGK

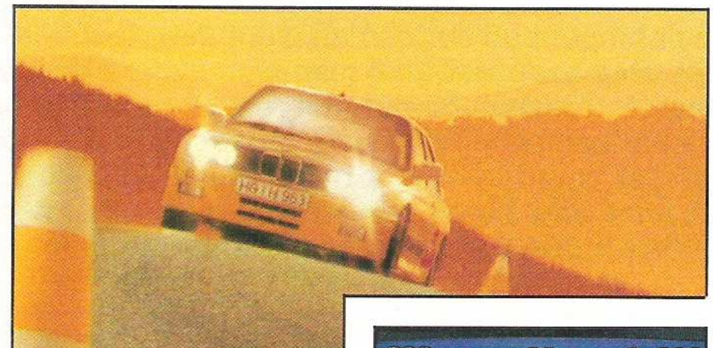
U.S. Gold-Bilanz: Ein gesundes Unternehmen



Im Rausch der Geschwindigkeit

„Wer wird denn gleich in die Luft gehen!" Dieser Slogan der B.A.T CIGARETTENFABRIKEN ist schon seit geraumer Zeit Schnee von gestern. Inzwischen wird das Produkt HB nicht mehr mit Zeichentrickfilmchen, sondern mit actionbetonten Spots und entsprechenden Anzeigen beworben. Harte Männer, schöne Frauen - das sind die Identifikationsobjekte, mit denen B.A.T. heutzutage die Freude am Rauchen wecken will. Eines aber haben diese Figuren mit dem HB-Männchen - Friede seiner Asche - von einst gemeinsam: Cool müssen sie sein und eben nicht in die Luft gehen. Und genau solche Typen sind gefordert, wenn sie an einer Aktion teilnehmen wollen, die B.A.T. nun schon zum drittenmal veranstaltet - dem HB-FAHRER-TRAINING.

Wer sein „Fahrzeug wie ein Profi lenken und das faszinierende Erlebnis überlegenen Autofahrens genießen will" (O-Ton Presseinformation), der kann sein fahrerisches Geschick nun also beim **HB-Fahrer-Training** auf die Probe stellen. Möglich macht's die Bochumer Company **Starbyte Software**, Ihnen allen seit *Mini-Golf Plus* und *Leonardo* sicherlich ein Begriff. Dieses Unternehmen nämlich besorgte die Programmierung der Software, die auf komplizierte Art und Weise mit den Testfahrzeugen gekoppelt wurde.
Der wohl interessanteste Aspekt an dieser Aktion - für uns als Macher einer Computer-Zeitschrift wie auch für Sie als Leser - ist die Tatsache, daß ein Softwarehaus auf einem völlig anders gearteten kommerziellen Gebiet aktiv geworden ist. Während die Spiel-, aber auch Anwendungssoftware früher oft ein „Abfallprodukt" von Programmen war, die für wissenschaftliche, militärische oder kommerzielle Zwecke entwickelt worden waren (man denke beispielsweise an Flugsimulatoren á la NASA, Biorhythmus-Programme oder Lernsoftware), könnte sich nun eine entgegengesetzte Entwicklung anbahnen: Der Einsatz von Spielsoftware in Marketing und Werbung. Damit wird klar, daß sich die Computerspiele - sei es auf dem Homecomputer oder in den Spielhallen - inzwischen als Freizeitfaktor etabliert haben und daß ihnen von der Wirtschaft demzufolge ein entsprechender Stellenwert eingeräumt wird.





Eines der ersten Beispiele hierfür ist also das **HB-Fahrer-Training**, das nacheinander in 100 Städten der Bundesrepublik durchgeführt wird. Ausgerüstet mit einem BMW M3 und zwei BMW Touring sowie einem Motorrad-Simulator ziehen drei Teams durch die Lande, moderieren die Show und verteilen T-Shirts und HB-Dreierpäckchen an die Teilnehmer. Wer Lust hat, erhält die vielleicht einmalige Chance, sich hinter das Steuer des BMW M3 zu setzen und eine Probefahrt zu machen. Diese spielt sich jedoch, zunächst einmal, nicht auf der Straße ab, sondern auf einem überdimensionalen Bildschirm, auf den von einem Amiga aus die Teststrecke projeziert wird. 60 Sekunden lang müssen die Piloten Gas- und Bremspedal gefühlvoll antippen, das Lenkrad fest im Griff haben und Hindernissen reaktionsschnell und doch besonnen ausweichen.
Hierzu war ein Aufwand erforderlich, der den ohnehin schon hohen Preis eines M3 ins für Otto Normalverbraucher Unerschwingliche gesteigert haben dürfte. Um die Steuerung, die Beschleunigung und das Abbremsen von der Software auf das Fahrzeug zu übertragen, mußten zahlreiche Umbauten und Modifikationen vorgenommen werden. So wurde etwa ein Zahnrad speziell angefertigt, um das Lenkverhalten anzupassen. Potentiometer mußten eingebaut werden, um die mechanischen Aktionen (Betätigung der Pedale, Bewegung des Lenkrads) elektronisch umzusetzen. Hierzu mußte das von **Christian Weber** entwickelte, bereits fertige Programm noch einmal umgeschrieben und auf die Potentiometer abgestimmt werden. Besondere Probleme bereitete die Lenkung - das Verhalten einer Servolenkung entspricht nun einmal im Stand nicht dem während der Fahrt. Wichtig für einen reibungslosen Ablauf der Aktion war vor allen Dingen auch, das Nachladen auf dem Amiga zu vermeiden. Ein Megabyte stand zur Verfügung, wovon bereits der **Chris-Hülsbeck**-Sound ein Gutteil verschlingen dürfte. Ein Problem, dessen Lösung **Starbyte** vermutlich einige Zeit in Atem gehalten hat.
Nun aber steht die Sache, die Post kann abgehen. 24 Glückliche werden sogar noch einen ganz besonderen Preis gewinnen können: es winken ein Fünf-Tage-Dauertraining, wahlweise auf einem BMW oder auf einem Honda-Motorrad, unter fachmännischer Betreuung sowie abendliche Vergnügungen. Wer übrigens an dem M3-Testfahren nicht teilnehmen kann, braucht trotzdem nicht die gute Laune zu verlieren oder gar in die Luft zu gehen. Wirklich coole „Leute mit Laune" gehen einfach zu ihrem Tabakwarenhändler, holen sich eine Teil-



nahmekarte und bereichern die Bundespost um 60 Pfennig. Denn wer letztendlich wirklich auf Reisen geht, wird durch das Los ermittelt, nicht durch die vor dem Monitor erbrachte Leistung. Na denn: Allzeit gute Fahrt, und bleiben Sie bei Laune!

BERND ZIMMERMANN

ENGLAND - DEUTSCHLAND

„und zurück"

Mit der Bergkamener Firma LEISURESOFT GmbH hat sich mittlerweile ein Unternehmen auf dem Markt etabliert, das in zweierlei Hinsicht aus dem Rahmen bundesdeutscher Vertriebsgesellschaften fällt: Einmal nahm die Entwicklung der Firma einen besonders rasanten Aufstieg, denn in nur drei Jahren brachte es LEISURESOFT fertig, sich zu einem der führenden Software-Distributoren zu mausern. Daneben weicht das Konzept des Unternehmens von dem anderer Vertriebsfirmen dahingehend ab, daß man auf den Abschluß von Exklusivverträgen mit Herstellern verzichtet. Das bedeutet, daß man sich nicht auf eine begrenzte Produktpalette beschränkt, sondern stattdessen bemüht ist, die Programme nahezu aller deutschen, europäischen und auch amerikanischen Softwarehäuser schnellstmöglich in die Verkaufsregale deutscher Einzelhändler zu bringen. Wir haben die Entwicklung dieses Unternehmens noch einmal nachgezeichnet, um Ihnen den Werdegang und, damit verbunden, die Arbeitsweise der Firma LEISURESOFT etwas transparenter zu machen.



„Pleasure mit Leisure": Ein starker Mitarbeiterstamm. Foto: nh

Anfang des Jahres '86 faßte **Ash Taylor**, damals wie heute Inhaber der Northamptoner **Leisuresoft Ltd.** - inzwischen einer der größten englischen Software-Distributoren - den Entschluß, das Absatzgebiet für die von ihm vertriebenen Produkte über die Grenzen Englands hinaus auszudehnen. Doch zunächst scheiterten alle Versuche, einen deutschen Partner zu finden, aus den unterschiedlichsten Gründen.

Mehr zufällig kam es schließlich zu einem Treffen zwischen Taylor und dem heutigen Vertriebsleiter des Bergkamener Unternehmens, Jürgen Boschanski. Als ehemaliger Mitarbeiter unter anderem der deutschen Atari-Filiale, verfügte er über die notwendigen Marktkenntnisse und Kontakte. Man traf sich, analysierte die Marktgegebenheiten und kam zu dem Schluß, daß es trotz der bereits existierenden Großhandelsunternehmen möglich sei, auf dem bundesdeutschen Markt Fuß zu fassen. Diese Einschätzung resultierte aus der Überzeugung, daß es in unserem Lande vor allem in puncto Schnelligkeit und Kundenservice gewisse Defizite gäbe. So erarbeitete man ein Konzept, das diese Aspekte in besonderem Maße berücksichtigte. Hinsichtlich der Liefergeschwindigkeit sorgte man dafür, daß Neuerscheinungen binnen 24 Stunden nach der Veröffentlichung in England zum Versand an deutsche Einzelhändler bereitstanden. Dies konnte durch die Warenbeförderung als Luftfracht möglich gemacht werden. In bezug auf den Service beschränkte man sich zunächst auf einen kleinen Kundenkreis, der täglich beliefert wie auch mit den neuesten Informationen versorgt wurde.

So begann es im Juni '86. Die „Geschäftsräume" bestanden damals aus einem freigemachten Wohnraum und einem Keller im Hause der Boschanskis. Ersterer diente als Büroraum, ausgerüstet mit nicht viel mehr als einem Telefon und einem Fernschreiber; die zwölf Quadratmeter Kellerfläche hingegen wurden zum Lager umfunktioniert. Auch personell startete man mit einem minimalen Aufwand: Jürgen Boschanski als Verkäufer und Lagerverwalter in Personalunion,





Im Keller wurde es zu eng: Die neuen Räume von Leisuresoft

seine Frau als Bürokraft. Dritte im Bunde wurde Petra Schäfer, gelernte Diplom-Kauffrau, welche die kostenrechnerischen Aufgaben übernahm.
Schon bald zeigte sich, daß die Marktanalyse so falsch nicht gewesen sein konnte. Die Erfolge der damals noch in Dortmund beheimateten Zweigniederlassung wurden vom englischen Mutterhaus mit der Gründung der **Leisuresoft Vertriebsgesellschaft für Computersoftware und -Hardwarezubehör** als eigenständiges Unternehmen belohnt. Nun also war die Tochter dem Krabbelalter entwachsen, stand auf eigenen Beinen. So rasant und vielversprechend, wie es begonnen hatte, ging es auch weiter. Und so war es bis zum heutigen Tage immer wieder erforderlich, sich in materiellen wie personellen Belangen der sprunghaften Entwicklung des Unternehmens anzupassen. Wurden beispielsweise die Ausgangsrechnungen anfangs noch mit der Schreibmaschine erstellt, so hielt auch hier sehr bald der Kollege Computer seinen Einzug. Arbeitete man zunächst noch mit einem Schneider Joyce, so wich dieser bald einem IBM, und mittlerweile hat auch dieser seinen Platz einem Computersystem der mittleren Datentechnik räumen müssen. Im September 1987 bezog man die jetzigen Geschäftsräume am Rande des Ruhrgebiets in Bergkamen; auf 130 qm Büro- und 170 qm Lagerfläche verdient sich der nunmehr aus 20 Personen bestehende Mitarbeiterstamm seine Brötchen. Naturgemäß ging mit dieser Entwicklung auch ein entsprechender Umsatzzuwachs einher. Aus den 35 Kunden der Anfangsphase sind inzwischen rund 300 Software-Einzelhändler geworden; Kunden von Flensburg bis Berchtesgaden beziehen ihre Ware bei dem Bergkamener Großhändler, was mittlerweile dem Unternehmen bundesweit einen Marktanteil von immerhin zehn Prozent eingetragen hat.
Die Leitung der Geschäfte liegt in den Händen von fünf Personen: Ronald Schäfer, seit Januar '88 als Geschäftsführer tätig, Vertriebsleiter Boschanski sowie Gabi Ebbeler (Verkauf), Edith Voß (Buchhaltung und Verwaltung) und Rolf Waldhaus (Einkauf und Lager).
Sie alle sind entweder schon seit der ersten Stunde Mitarbeiter der **Leisuresoft GmbH** oder doch zumindest schon bald nach der Firmengründung hinzugestoßen. So ist ein organisch gewachsenes, aufeinander eingespieltes Team entstanden, wobei das ursprüngliche Grundkonzept nicht aus den Augen verloren, eher noch weiterentwickelt wurde.
„Schnelligkeit" und „Zuverlässigkeit" sind die Schlagworte der Firmenphilosophie, die Geschäftsführer Schäfer noch ergänzt: „Weiteres Wachstum macht nur dann Sinn, wenn die bisherigen Stärken unseres Unternehmens aufrecht erhalten bleiben; waren sie es doch, die es uns ermöglichten, uns überhaupt auf dem deutschen Markt zu etablieren!"
Und so legen die georderten Programme, egal ob sie vom englischen Mutterhaus per Luftfracht oder von deutschen Produzenten per Eilexpress herbeigeschafft werden, in der Regel im Bergkamener Lager nur einen kleinen Zwischenstop ein; meist werden sie noch am selben Tage wieder auf die Reise geschickt, um dem Kunden lange Wartezeiten und demzufolge Geschäftseinbußen zu ersparen. Etwa 5000 verschiedene Artikel umfaßt das Produktangebot gegenwärtig; um einen weiteren Ausbau des Sortiments ist man stets bemüht. Angeboten werden neben Spielsoftware für Amiga, Atari ST, IBM und Kompatible, C-64, Spectrum, Amstrad CPC, MSX und Archimedes auch deutsch- und englischsprachige Anwenderprogramme, die Sega- und Nintendo-Konsolen und natürlich auch die entsprechenden Cartridges für diese Maschinen. Reichlich Zubehör, vom Joystick bis zur Diskettenbox, rundet das Sortiment schließlich ab.
Für die Zukunft hat sich das **Leisuresoft**-Team vorgenommen, seinen Kundenkreis weiter auszubauen und den Service noch zu verbessern. Damit einhergehend plant man bereits die Erweiterung der Büro- und Lagerflächen. Im Zuge der Öffnung des europäischen Binnenmarktes sehen **Leisuresoft Ltd.** und **Leisuresoft GmbH** gar noch die Möglichkeit, weitere Märkte im europäischen Ausland zu erschließen. Sicherlich ein hochgestecktes Ziel, aber die Erfolge der vergangenen drei Jahre und der Elan der Mitarbeiter lassen vermuten, daß **Leisuresoft** auch in Zukunft ganz weit oben mitmischen kann.

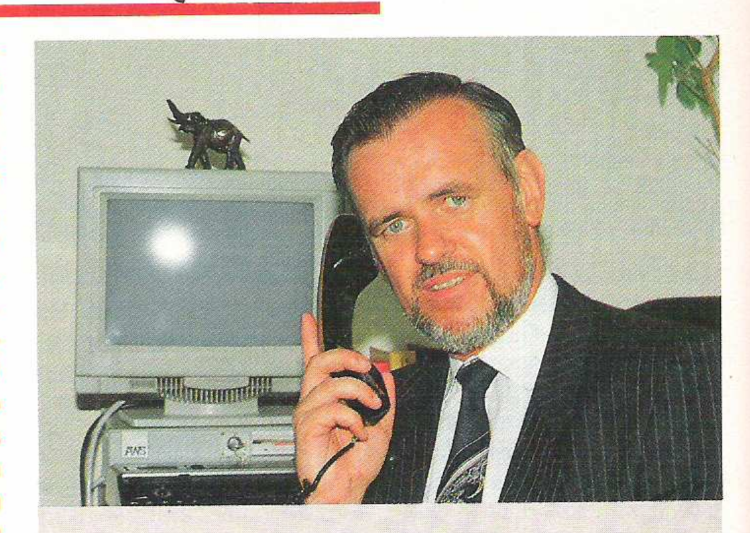


Bernd Zimmermann

Verbreitung von Raubkopien - ein „Kavaliersdelikt"?

Straf- und zivilrechtliche Konsequenzen

Softwarerecht - ein Buch mit sieben Siegeln? Nun, inzwischen dürfte wohl allgemein bekannt sein, daß das Verbreiten urheberrechtlich geschützter Software strafbar ist. Trotzdem machen sich viele User die Konsequenzen ihres Tuns nicht klar. In der Branche gilt als geflügeltes Wort, daß jeder, der einen Computer hat, auch Raubkopien besitzt. Vielfach wird das Kopieren urheberrechtlich geschützter Software als „Kavaliersdelikt" angesehen: „Es macht ja jeder." Ob die straf- und zivilrechtliche Praxis angemessen ist, mit der gegen „Softwarepiraten" vorgegangen wird, kann und sollte diskutiert werden. Auch stellt sich die Frage, ob die Bewertung von Urheberrechtsverletzungen mit bis zu 25 000 DM pro Computerprogramm nicht zu hoch gegriffen ist. Die bestehenden Gesetze geben den EDV-Firmen jedenfalls ein weites Instrumentarium an die Hand, dessen - vor allem finanzielle - Auswirkungen so manchem „Softwarepiraten" ein „böses Erwachen" bescheren. ASM-Redakteurin Martina Strack sprach mit dem „EDV-Anwalt" Freiherr von Gravenreuth.



Kennt sich aus im Software-Recht: EDV-Anwalt Freiherr von Gravenreuth.

Zunächst ist zwischen den zivilrechtlichen und den strafrechtlichen Folgen der Raubkopiererei zu unterscheiden. Der Staat wird aufgrund einer Anzeige meist via Hausdurchsuchung tätig. Es erfolgt die Sicherstellung von Beweismaterial, in unserem Falle also der Disketten mit den „potentiellen Raubkopien" und etwaige „Angebotslisten". Oftmals werden auch sogenannte „Testbesteller" eingesetzt, um den Tatbestand des Verbreitens von urheberrechtlich geschützter Software nachzuweisen. „Opfer" dieser „Testbesteller" werden übrigens meist diejenigen, die offen Raubkopien feilbieten, z.B. in Anzeigen von Computerzeitschriften.

Während es im Bereich der Ladendiebstähle bereits relativ berechenbare strafrechtliche Sanktionen gibt, sind diese im Bereich der Softwarepiraterie von Staatsanwaltschaft zu Staatsanwaltschaft extrem unterschiedlich. Einerseits wird Anklage gegen jugendliche Computerfreaks erhoben, und andererseits werden Ermittlungsverfahren gegen gewerbliche Täter wegen Geringfügigkeit eingestellt. Aber auch wenn das strafrechtliche Verfahren wegen Geringfügigkeit eingestellt wird, kann auf den Betroffenen noch einiges zukommen.

Da wäre zunächst mal das Abmahnschreiben gekoppelt mit einer Unterlassungserklärung, in dem sich der Unterzeichner verpflichtet, in Zukunft keine Verbreitung urheberrechtlich geschützter Software vorzunehmen. Wurde der vorstehende Tatbestand nachgewiesen, so wird zudem eine Erklärung zur Leistung von Schadenersatz verlangt.

Allein das Versenden von „Angebotslisten" gilt schon als „feilhalten". Schon aus dem Anbieten von Kopien urheberrechtlich geschützter Software ergibt sich ein Recht auf Abmahnung. Wer ein solches Abmahnschreiben schon einmal gesehen hat, der weiß, daß die Abmahnkosten schon erheblich hoch (in Bereichen von 1000 bis 2000 DM) sein können. Solche Summen ergeben sich aus der Rechtsanwaltsgebührenordnung, die nicht leistungsbezogen ist, sondern die Gebühren anhand des Streitwertes festlegt. Da der Geldwert eines Urheberrechtes bei Software pro Programm mit bis zu 25 000 DM bewertet wird, ergeben sich auch bei relativ geringen Verstößen gegen das Urheberrechtsgesetz schon derart hohe Abmahnkosten.

Was also tun, wenn ein Abmahnschreiben ins Haus geflattert kommt? Freiherr von Gravenreuth gab den Rat, eine selbstkritische Bestandsaufnahme durchzuführen. Denn wenn ein Software-Unternehmen selbst oder durch einen beauftragten Anwalt ein Abmahnschreiben versende, so gehe das Unternehmen, für den Fall, daß die Abmahnung ungerechtfertigt ist, selbst ein finanzielles Risiko ein. Deshalb sollte man davon ausgehen, daß Abmahnschreiben nicht „ins Blaue" versandt werden, sondern dem betreffenden Unternehmen tatsächlich Unterlagen (Angebotslisten, Disketten oder Zeugenaussagen) vorliegen.

Übrigens ist das Unternehmen auch nicht verpflichtet, alle Beweismittel im Falle einer Klage vorzulegen. Sofern nicht nur Unterlassungs- sondern auch Rechnungslegungs- und Schadensersatzansprüche geltend gemacht werden, kann es sein, daß ein Teil der Beweismittel bewußt zurückbehalten wird. Der „Softwarepirat", der davon ausgeht, daß ein klagendes Unternehmen nicht alle seine Aktivitäten kennt, aber vor Gericht über seine entsprechenden Tätigkeiten Auskunft geben soll, muß damit rechnen, daß mehr Beweise vorhanden sind als zunächst dargelegt werden. Er kann dazu verpflichtet werden, seine Auskünfte zu beeiden. Im Falle einer vorsätzlich falschen Auskunft (wenn das Unternehmen beweisen kann, daß er mehr Urheberrechtsverletzungen begangen hat als er vor Gericht zugegeben hat) kann das dann noch ein weiteres Strafverfah-

ren wegen versuchten Betruges oder gar wegen eines Eidesdeliktes für den Betroffenen zur Folge haben.
So hat beispielsweise ein Vertreiber von nachgebauten Steckmodulen an Eidesstatt versichert, daß er nur zwei Exemplare von einer Person mit unbekanntem Namen erhalten und nur diese verbreitet habe. Das betreffende Unternehmen konnte ihm jedoch auch den Vertrieb von drei weiteren Steckmodulen nachweisen und hat gegen ihn erneut Strafanzeige wegen falscher eidesstattlicher Versicherung erstattet.
Aber - zurück zum Abmahnschreiben. Von Gravenreuth faßte stichwortartig zusammen, was man nicht tun sollte: „Kinder verprügeln, Computer zertrümmern und Disketten im Garten vergraben." Natürlich sei es das gute Recht eines jeden Betroffenen, einen Rechtsanwalt einzuschalten. Man sollte dabei jedoch bedenken, daß auch dieser eine Rechnung stellen wird und „nicht zaubern kann". Wenn man also selbstkritisch bejahen muß, daß man Raubkopien verbreitet hat (Wir erinnern uns: Auch das „Feilhalten" ist eine Form des Verbreitens), dann tue man gut daran, die geforderte Unterlassungserklärung abzugeben. Wenn man danach einen Rechtsanwalt zur Frage des Schadenersatzes bzw. der Höhe der Abmahnkosten einschalte, dann könne dieser nicht mehr aufgrund des hohen Gegenstandswertes des Unterlassungsanspruchs, sondern nur nach dem wesentlich niedrigeren Gegenstandswert der Abmahnkosten und des Schadensersatzes abrechnen. Mit anderen Worten: Der Rechtsanwalt wird nach Unterschreiben der Unterlassungserklärung billiger als vorher.
Gehe es nur um Vergleichsverhandlungen, könne man auch den Rechtsanwalt, der das Abmahnschreiben verfaßt habe, anrufen, erklärte von Gravenreuth, und versuchen, sich mit diesem außergerichtlich zu einigen. Würden solche Vergleichsverhandlungen über einen eingeschalteten Rechtsanwalt geführt, so falle bei diesem eine Vergleichsgebühr an, was die Rechnung verdoppele.
Außerdem sei unbedingt darauf zu achten, daß der Anwalt, den man beauftragt, auch entsprechende Kenntnisse im Urheber- und EDV-Recht besitzt. Ob dies der Fall ist, kann man bei einem örtlichen Anwaltsverein erfragen. Auch Mitgliedschaften in entsprechenden Vereinigungen (Deutsche Vereinigung für gewerblichen Rechtschutz und Urheberrecht bzw. Deutsche Gesellschaft für Informationstechnik und Recht) seien Hinweise für eine diesbezügliche Qualifikation des jeweiligen Rechtsanwaltes.
Freiherr von Gravenreuth beklagte in dem Zusammenhang, daß Rechtsanwälte, die „Softwarepiraten" vertreten, oft nicht nur falsch beraten, sondern auch gegenüber ihren Mandanten „abrechnen, was nur abzurechnen ist". Im Falle eines Betroffenen, der in erheblichem Umfange tätig war (strafrechtlich wurde dieser zu 60 Tagessätzen = 2 Monatsgehältern verurteilt) zeigte sich bei der Unterlassungsklage (der Betroffene hatte die Unterlassungserklärung nicht unterschrieben), daß die Kosten für den „eigenen" Anwalt fast sechsmal höher waren, als die Gebühr, die im Rahemen eines Vergleiches an den Anwalt des EDV-Unternehmens zu zahlen war. In einem anderen Falle wurde ein Rechtsanwalt, der einen „Softwarepiraten" falsch beraten hat, selbst zu Schadenersatz veruteilt. Der „Softwarepirat" hatte Raubkopien von Computerspielen getauscht. Ein Softwareunternehmen hat ihn daraufhin auf Unterlassung in Anspruch genommen, woraufhin er einen Anwalt eingeschaltet hat. Dieser Anwalt gab ihm den Rat, die geforderte Unterlassungserklärung nicht abzugeben, sondern abzuwarten, was tatsächlich unternommen wird. Tatsächlich folgte darauf die Klage des Softwareunternehmens auf Unterlassung. Der Betroffene nahm sich daraufhin einen neuen Anwalt, der ihm den Rat gab, den Unterlassungsanspruch anzuerkennen und erreichen konnte, daß das Unternehmen auf Schadenersatzansprüche verzichtete. Zu diesem Zeitpunkt waren durch die Einreichung der Klage die Kosten fast fünfmal so hoch wie die ursprünglich im Abmahnschreiben geltendgemachten Gebühren. Der neue Anwalt und der Anwalt des EDV-Unternehmens einigten sich darauf, daß der Differenzbetrag zwischen den ursprünglichen Abmahnkosten und den vom Gericht festgesetzten Kosten, also eine Summe von ca. 4.300 DM als Regreßanspruch gegen den ehemaligen Anwalt des „Softwarepiraten" geltend gemacht wird. In einem Musterprozeß wurde dies auch durchgesetzt, so daß der ehemalige Anwalt für den finanziellen Schaden aus der Falschberatung seines Mandanten haften muß, was einerseits die obengenannten Mehrkosten (4.300 DM) und auch die Kosten des neuen Anwaltes betrifft (ca. 7000 DM).
Abgesehen von „individuellen Verhandlungen" mit oder ohne Rechtsanwalt scheint der „Abgemahnte" also ziemlich wenig Chancen zu haben, die immerhin in vierstellige Bereiche gehenden Gebühren für die Abmahnung abzuwenden.
Im Zivilrecht ist nämlich die Beweisverteilung für die EDV-Unternehmen sehr viel günstiger als im Strafrecht. Wenn z.B. eine Urheberrechtsverletzung erst bevorsteht, so ist noch keine Straftat erfolgt. Es besteht aber im Zivilrecht eine sogenannte Begehungsgefahr, die einen Unterlassungsanspruch und die damit verbundene Abmahngebühr begründet. Im Strafrecht muß der Staatsanwalt den Beschuldigten die Verletzungshandlung exakt nachweisen, im Zivilrecht genügt bereits ein sogenannter „Anscheinsbeweis". D.h., wenn gewisse Anzeichen dafür sprechen, daß ein Fall der „Softwarepiraterie" vorliegt, muß der Beklagte beweisen, daß trotz dieses Anscheins keine Softwarepiraterie erfolgte (Beweislastumkehr). Noch dazu kommt, daß der „Anscheinsbeweis" vom Bundesgerichtshof und anderen Gerichten extrem weit gezogen wird. Als Besitzer von Raubkopien ist man z.B. „Mittäter", da man durch den Erwerb (ob „bezahlt" oder „umsonst", spielt dabei keine Rolle) jemanden anders zum Vertrieb von Raubkopien angestiftet hat.

Provokativ könnte man also behaupten, daß durch diese Rechtsprechung eine große Masse von Jugendlichen (bzw. deren Eltern) „zum Abkassieren freigegeben" sind. Denn das, was sich ein Rechtsanwalt für den „Formbrief" an Gebühren berechnen darf, ist für den einzelnen Betroffenen oft schon „ein halbes Vermögen".

Natürlich ist dem Rechtsanwalt die Mischkalkulation der Rechtsanwaltsgebührenordnung nicht anzulasten, ebensowenig die Bewertungspraxis bei Urheberrechten, die sich im Softwarebereich daran orientieren, was üblicherweise zum Abkauf der „weltweiten Exklusivrechte" bezahlt wird (Herstellungskosten zuzüglich dem Wert der Vermarktung).

Trotzdem bleibt zu fragen, ob hier nicht überhöhte Maßstäbe besonders in den „geringfügigen Fällen" angelegt werden. Daß der Verkauf von Raubkopien streng geahnded werden sollte, steht wohl außer Zweifel. Man fragt sich aber nach der Verhältnismäßigkeit der Dinge, wenn Abmahnkosten selbst bei geringfügigen Delikten höher ausfallen können, als der Ladenpreis des „Diebesgutes".
Das soll bei weitem nicht als Plädoyer für Raubkopien verstanden werden. Allerdings zeigt sich hier, daß das Rechtsempfinden der Allgemeinheit nicht immer mit der praktizierten Rechtsprechung einhergeht.

Martina Strack

UNSER MANN -IN LONDON-

Seit über zwei Jahren ist er der Mann in unserem ASM-Büro in London: STEVE COOKE, britischer Korrespondent für AKTUELLER SOFTWARE MARKT. Seine Vorfahren stammen aus Deutschland; Hannover. Die Urgroßmutter war eine aus dem bekannten Hause der Siemens'. Dennoch: Er spricht nur wenig deutsch („zwei Bier, bitte"), dafür aber - nach seinen eigenen Worten - „wesentlich besser englisch". Als Kenner der Szene beliefert er uns regelmäßig mit heißen Informationen, Stories, interessanten Randberichten und Interviews. Er ist Vollblut-Journalist, pflegt und hegt die Beziehungen zu den britischen und amerikanischen Software-Häusern. Er ist „unser Mann in London"!

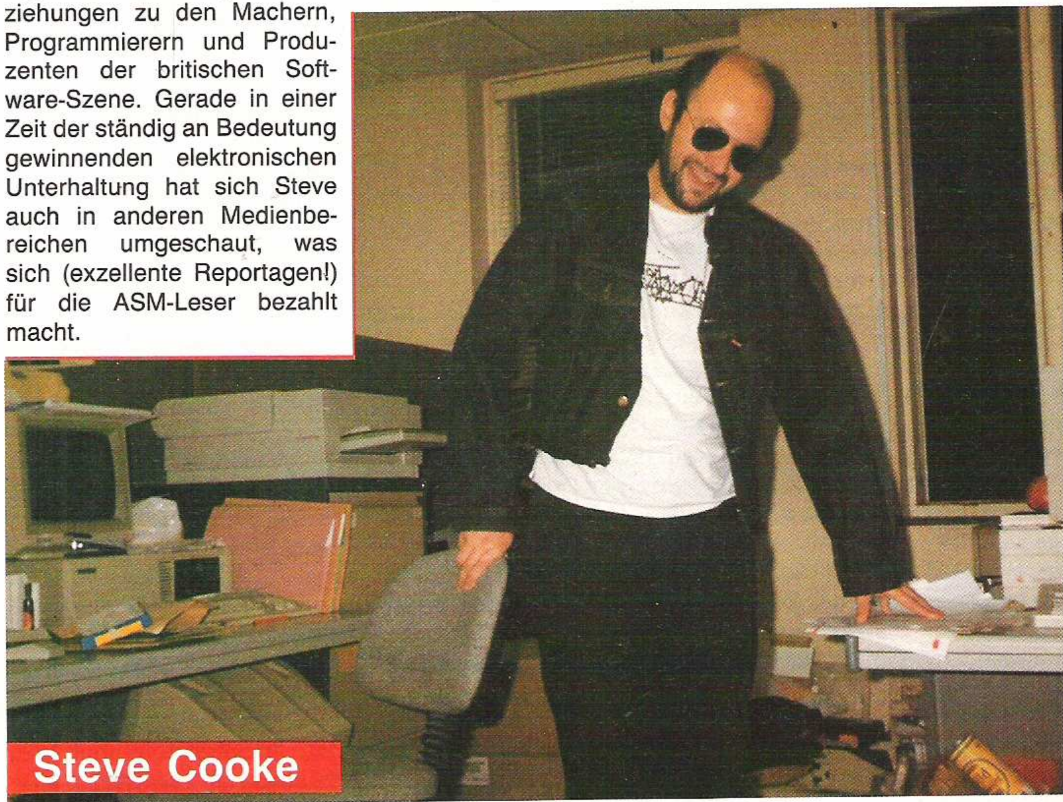
STEVE COOKE ist ein waschechter Londoner. Im Stadtteil Chelsea - in Beauchamps Place - erblickte er am 25.September 1955 (selbes Baujahr wie ich!) das Licht der Welt. Jene war in seiner Jugendzeit nach eigenem Bekunden „noch heil", ehe er, wieder Originalton Cooke, „nach seinen Studien sich mit der Computer-Szene beschäftigte."
Steve ist ein Mann, der stets in der ersten Reihe steht, um für ASM-London Aktuelles aus der Szene zu liefern. Die ASM-Leser haben's ihm schon mehr als nur einmal gedankt. Schnell ist er, das muß man ihm lassen. Steve arbeitet für uns im schönen Londoner Stadtteil Chiswick, wo er im Mulliner House, Flanders Road, seine Büroräume hat. Er ist neben seiner Tätigkeit bei ASM „nebenbei" noch leitender Redakteur bei „ACE", und wenn er mal ganz viel Zeit hat, arbeitet er noch zusätzlich für einige andere Magazine - in England und „außerhalb".

Steve erkennt ein gutes Game sofort, er hat 'ne Nase dafür. Was noch wichtiger ist: Er verfügt über hervorragende Beziehungen zu den Machern, Programmierern und Produzenten der britischen Software-Szene. Gerade in einer Zeit der ständig an Bedeutung gewinnenden elektronischen Unterhaltung hat sich Steve auch in anderen Medienbereichen umgeschaut, was sich (exzellente Reportagen!) für die ASM-Leser bezahlt macht.

Steve's Energie scheint unerschöpflich. Als Autor und Schriftsteller hat er sich in England einen Namen gemacht. Seine Romane und Drehbücher wurden in der BBC gesendet, vom National Theatre aufgeführt; sogar die Filmindustrie zeigte sich interessiert an seinem Schaffen. Aber: Trotz der Erfolge in diesen Bereichen gilt Steve's Interesse immer noch hauptsächlich der Software-Szene.
Kurz vor seinem 34. Geburtstag stehend, ist er beileibe noch nicht müde geworden. „Manfred ist ja schließlich noch drei Monate älter und hat auch eine irre Energie!" Steve Cooke glaubt, „trotz" seines Alters, fest daran, daß die Entwicklung auf dem Sektor der Unterhaltungselektronik uns in den 90er Jahren bereits eine ganz neue Art und Qualität von Games bescheren wird.
'Wenn sich CDI in Bälde auf dem Markt etabliert hat, werden wir interaktive Filme auf den Rechner-Bildschirm bringen können, die uns so richtig abheben lassen und uns wochenlang beschäftigen und begeistern werden!'

Steve Cooke lebt in London. Er mag indisches Essen für sein Leben gern, ebenso indische Frauen und Frauen (genau in dieser Reihenfolge!!!). Wie erwähnt, ist Steve Jahrgang '55 (wie Manfred) und hat lichtes Haar (wie Manfred). Erdacht zu London am 29. Tage des Julis anno 1989.

MANFRED KLEIMANN



Steve Cooke



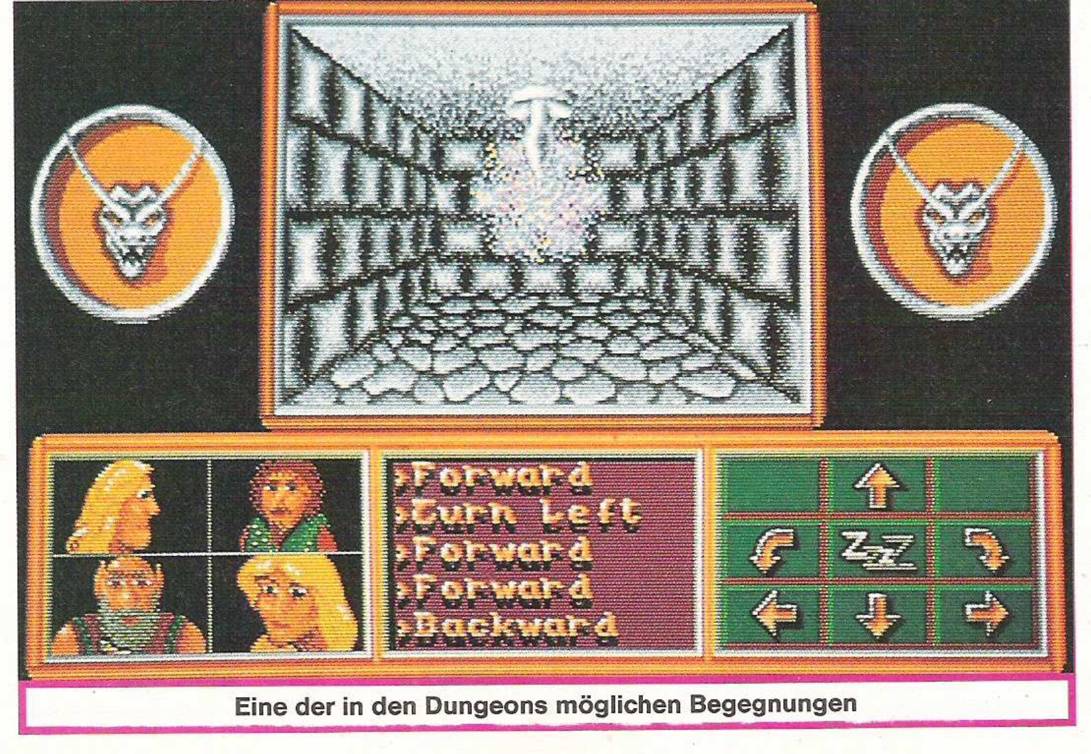
In den vergangenen Monaten haben Sie vielleicht schon desöfteren ein bestimmtes Spiel durch die Previewspalten der deutschen Computerpresse geistern sehen. Die Rede ist hier von DRAGONFLIGHT, einem deutschen Rollenspiel. Die Geschichte dieses Programmes lohnt sich, erzählt zu werden, enthält sie doch vieles, was eine gute Story beinhalten sollte: Leidenschaften und Konflikte, Verzweiflung und Triumph! Begonnen hat alles mit der Computerbegeisterung zweier, nun nicht mehr ganz so junger, Menschen: Udo Fischer, 24, seines Zeichens Beherrscher der Maschinensprache und des Schreibers dieser Zeilen und Erik Simon, 25, Computergraphiker aus Leidenschaft.



»Inspiriert durch jahrelangen Besitz des guten alten C-64 kam uns kurz nach dem Erwerb eines Atari ST der kühne Gedanke, es doch einmal mit der Erschaffung eines jener Programme zu versuchen, die uns schon so viele Stunden vor den Bildschirm fesselten.«

Das DRAGONFLIGHT-Team: v. l. n. r.: Gunther, Michael, Udo, Jochen und Erik.

Ein Spiel sollte geschrieben werden! Da saßen wir also und überlegten, welche Art von Spiel unser Erstlingswerk denn nun sein sollte. Technisch waren wir, d.h. besonders Udo, gut gerüstet. Einige unser Demoprogramme für den ST sind dem geneigten User vielleicht im Gedächtnis geblieben... So hätte sich also ein schnelles Actionspiel angeboten, ein Shoot-'em-up vielleicht. Doch Udos und meine Begeisterung galt seit jeher einem anderen Genre der Computerspiele, dem Rollenspiel. Wir waren begeisterte Fans der Ultima-Serie und anderer Rollenspiele auf dem C-64, so faßten wir also den Gedanken, den amerikanischen Jungs mit einem selbstproduzierten Rollenspiel ein wenig auf die Finger zu klopfen.
Die Grundidee war also geboren, wir brauchten nur noch einen würdigen Rahmen, um diesen Entschlu zu zementieren. An jenem Abend im Januar 1987 begaben wir uns in ein italienisches Restaurant namens 'Pfalzperle' und aßen feierlich eine Pizza auf die Geburt unseres Rollenspieles! Wie sollten wir damals wissen, was durch diesen Schritt alles auf uns zukommen würde. In rührender Naivität setzten wir die Zeit für die Komplettierung des Projektes auf ein- bis anderthalb Jahre fest. Schade, daß Sie nicht sehen können wie ich mir beim Schreiben dieses Satzes vor die Stirn gehauen habe. Schließlich war Udo zu dieser Zeit Student und meine Wenigkeit verrichtete gerade den Zivildienst in einem Krankenhaus. Zu sagen, wir hätten den Arbeitsaufwand für **DRAGONFLIGHT** unterschätzt, ist, als wolle man einen Ozean mit dem Begriff 'feucht' umschreiben. Nichtsdestotrotz malte ich noch an diesem Abend die ersten Bäume für die Oberflächenlandkarte von **DRAGONFLIGHT**, diese Map war der erste Programmteil, den wir in Angriff nahmen. In der folgenden Zeit begann ich zu ahnen, was alles zu einem wirklich guten und komplexen Rollenspiel gehört, denn mein Aufgabenbereich erstreckte sich nicht nur über das Erstellen aller Graphiken, sondern auch das Ausdenken der Hintergrundgeschichte, der Personen, des Spielablaufs, der Punktesysteme, Waffen- und Rüstungswerte, Zaubersprüche, Tränke, Gegenstände, Dungeon- und Stadteinrichtungen, Völker, Monster und weiß-der-Gott-aller-Rollenspieler noch alles, was zu einem solchen Projekt gehört. Dann und wann inspiriert von einem 'realen' Rollenspiel mit den Zivi-Kollegen, nahm die Hobby-Arbeit an **DRAGONFLIGHT** ihren Verlauf. Eine Fantasy-Spielwelt mit fünf verschiedenen Völkern (Menschen, Elfen, Zwergen, Orks und Drachen), diversen Monstern und einer eigenen Historie nahm Gestalt an. Daraus konnte nun eine Aufgabe für die Spieler entwickelt werden, die „Quest", in der es um verlorengegangene Magie, das Verschwinden der Drachen und um die daraus entstehenden Folgen für alle Völker geht. Dazu eine Anmerkung für den erfahrenen Rollenspieler: Es muß kein böser Zauberer oder Herrscher erschlagen werden! Bald konnte man in der Vogelperspektive der Map Grasebenen, Wälder, Sümpfe, Seen und vieles mehr erkennen. Udo tüftelte noch an einer 'Schattenwurfroutine' herum, die es dem Spieler nicht erlaubt, über hohe Berge hinwegzusehen, da nahm ich die Graphiken für die Dungeons in Angriff. Im Herbst '87 waren auch hier die ersten Erfolge zu verzeichnen, wir konnten durch unsere eigenen 3-D-Labyrinthe gehen, noch ohne alle 'Einrichtungsgegenstände' wie Türen, Fackeln, Treppen, Teleporter etc., aber immerhin. Das erste Jahr im Zeichen von **DRAGONFLIGHT** neigte sich langsam dem Ende zu, und die wichtigsten Graphikausgaberoutinen waren fertig: Die „Map" und der Dungeon wurden dargestellt. Unseren Soundprogrammierer Jochen Hippel hatten wir auch schon kennengelernt, obwohl es für ihn in diesen frühen Tagen noch nicht viel zu tun gab. Zu dieser Zeit begann sich auch eine Softwarefirma für unser Rollenspiel zu interessieren. Einige Telefonanrufe führten bald zum Besuch des jungen Geschäftführers eines kleinen Unternehmens, das eigenständig agierte, seine Produkte jedoch über eine Düsseldorfer Firma vertreiben wollte. Anfängliche Gespräche erweckten in uns den Eindruck, es mit einem fairen und professionellen Partner zu tun zu haben. Im Laufe der folgenden Monate begannen wir beiden Hobbyisten allerdings, ein wenig hinter die Kulissen der 'professionellen' Softwareszene zu schauen. Und es stellte sich leider heraus, daß viele der gemachten Versprechungen nicht mit den tatsächlichen Handlungsweisen übereinstimmten. Und so kam es, daß ein gutes Jahr nach dem Kennenlernen dieser Firma die Zusammenarbeit im Sande verlief . Ungeachtet dessen ging jedoch die Arbeit an unserem Projekt weiter. Ich hatte mir die im Spiel vorkommenden Monster ausgedacht und ging nun daran, die lieben Tierchen und reizenden Untoten zu malen und animieren. Da der Kampfbildschirm von **DRAGONFLIGHT** aus der Seitenperspektive zu sehen ist, sind sowohl die Charaktere des Spielers als auch ihre Gegner „in voller Größe" zu zeichnen und erfordern viele Bewegungsphasen, um ein zeichentrickartiges Ablaufen des Kampfgeschehens zu gewährleisten. Da DRAGONFLIGHT über 15 Monsterar-



Eine der in den Dungeons möglichen Begegnungen

ten in verschiedenen Stärken beinhaltet, machte uns der Kampfbildschirm ganz schön zu schaffen. Im Sommer '88 waren Hintergrundgraphiken, Animationen und Grundroutinen für den Kampf fertig, aber das schlimmste sollte uns noch bevorstehen...

Wie es sich für ein aufwendiges Rollenspiel gehört, stehen dem Spieler in DRAGONFLIGHT eine Vielzahl verschiedener Waffen und Zaubersprüche zur Verfügung. Da der Kampfbildschirm nun schon so detailreich dargestellt wird, müßten ja eigentlich jede Waffe und jeder Zauberspruch unterschiedlich aussehen, nicht wahr? Gesagt, getan! Ich malte Dutzende von kleinen und großen Waffen sowie Kampf-Zaubersprüche aller Art. Nun mußte aber JEDE dieser Waffen JEDER Animationsphase JEDES Spielers und eventuell einiger Monster angepaßt werden. Sicherlich können Sie sich vorstellen, was für eine Arbeit das war! Ich sage dazu nur noch eins: Mein Psychiater hat sich ein Ferienhaus am Bodensee gebaut und ein Corvette-Cabrio gekauft; Udo hat ein Gelübde abgelegt, sich nie mehr zu rasieren; ich weiß bis heute nicht, wie wir unsere geistige Gesundheit, wenn auch nur einigermaßen, erhalten konnten. Der Kampfbildschirm, der am meisten unterschätzte Programmteil, hat uns jedenfalls bis Anfang dieses Jahres mit Arbeit versorgt. Unterdessen hatte sich wenigstens das Problem der Vermarktung von DRAGONFLIGHT gelöst. Nach dem Motto 'Du kannst nicht unzufrieden mit einer Firma sein, die Du selber gründest' beteiligten sich Udo und ich an der Entstehung von THALION in Gütersloh. So weit hat unser Rollenspiel zumindest mich gebracht: Das Hobby wurde im Sommer '88 zum Beruf. Im Interesse von DRAGONFLIGHT war dies allerdings auch dringend notwendig. Abgesehen von einigen anderen Spielen, in denen ich meine Finger hatte und habe, tauchten nun nämlich die arbeitsintensiven Dinge auf, an die anfänglich niemand dachte. All unsere Städte, über zehn an der Zahl, wollten mit Personen bevölkert werden. Jede von ihnen mute etwas Vernünftiges von sich geben, auch wenn dabei keine für den Spieler nützliche Information zum Vorschein kommt. Nach vielen Wochen Denk- und Schreibarbeit ist der Text für die Städte auf über 100 KB angewachsen. Außerdem gibt es da noch zehn Dungeons mit jeweils bis zu 14 trickreichen Levels. Rätselmünder stellen knifflige Fragen, Schätze und Monster mußten sinnvoll über die Räume der Labyrinthe verteilt werden. Nicht zu vergessen sind bei alledem die animierten Sequenzen, die das Spiel bereichern sollen. Am Anfang und Schluß, sowie bei wichtigen Stellen der Spielhandlung untermalt eine kleine 'Zeichentrick'-Einlage das Geschehen. Da gibt es den alten Lehrmeister der vier Charaktere, die man im Spiel führt; er kann sich eine kleine Ansprache nicht verkneifen. Ein verwunschener König ist ebenso dabei, wie ein geldgieriger Magier. Die Sequenz eines befreiten Einhorns wird einiges aus Ihrem Computer herausholen, versprochen! Das Malen dieser Bilder und Animationen begleitete die Arbeit an DRAGONFLIGHT von Anfang an. Selbst heute, da ich diese Zeilen schreibe, fehlt noch die Endsequenz, die den erfolgreichen Spieler am Schluß seiner Suche belohnen soll. Nun, da unser Rollenspiel kurz vor seiner Vollendung steht, stecken wir ganz in den zeitraubenden Detailarbeiten, die den Wert eines groen Projektes wie DRAGONFLIGHT ausmachen. Der Dialog mit Stadtbewohnern wird programmiert, Schiffahrt über die Meere wird möglich gemacht und was der Dinge mehr sind. Mittlerweile greifen unsere Freunde Gunter Bitz und Michael Raasch beim Endspurt dem Hauptprogrammierer Udo unter die Arme. Diese Tatsache hat mich zwar etwas betrübt, da ich jetzt wieder zwei dieser Portraits malen darf, aber was tut man nicht alles für seinen Veröffentlichungstermin ...

Rückblickend auf die zweieinhalb Jahre der Entstehung dieses Programms läßt sich sagen: Es hat sich gelohnt. Nicht nur die Erfahrung, ein Programm dieser Größenordnung als reines Hobby begonnen und zu einem erfolgreichen Abschluß gebracht zu haben, war wertvoll. Zum einen hat die Arbeit schlicht und ergreifend Freude gemacht. Zum anderen war für mich persönlich, und für viele meiner Freunde und Bekannten, DRAGONFLIGHT und andere Projekte der Anstoß, aus ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung einen Beruf zu machen – ein Entschluß, den ich nicht bereut habe. Viele Menschen suchen lange nach einer Aufgabe, die ihnen Spaß macht, und mit der man trotzdem einen passablen Lebenunterhalt verdienen kann. Auch wenn ich täglich mit Wahnsinnigen zu tun habe (siehe Fotos) und der Arbeitstag selten nach acht Stunden vorüber ist; das Ausdenken und Produzieren von guten Spielen ist die bei weitem erfüllendste Beschäftigung, der ich bislang nachgegangen bin. Die Veröffentlichung von DRAGONFLIGHT ist für den Spätherbst dieses Jahres geplant. Wir warten gespannt auf die Resonanz von den Spielern. Sollten Sie also in einigen Monaten zu den DRAGONFLIGHT-Spielern gehören, so lassen Sie uns Lob, aber vor allem Kritik zukommen; denn eins haben wir uns vorgenommen: Das nächste Rollenspiel wird noch besser! *Udo Fischer/uli*



Was befindet sich hinter dieser Tür?

RADIKALISIERUNG

Hetzkampagnen auf Diskette

Wer steckt dahinter?

Rechts- und Linksradikalismus rütteln nicht erst seit gestern an den Grundfesten der Bundesrepublik. Schielte der Verfassungsschutz in der Vergangenheit vor allem nach links, beunruhigen heute „REPs", „DVU" und ähnliche Gruppierungen die Gemüter der Demokraten. Politische Schwankungen, Krisen und Unmut seitens der Wählerschaft führen immer wieder zum Auftrieb radikaler Gruppierungen, die auch heute wieder beängstigenden Zulauf erfahren. Wen wundert es da, daß gerade die „neuen Medien" zur politischen Meinungsmache mißbraucht werden.

PER COMPUTER

Um subtile politische Manipulation durchführen zu können, sind die Radikalen auf Medien angewiesen, die ihnen als „Sprachrohr" zur Verbreitung ihrer Ideologie dienen. Auch der Homecomputer als „Spielkiste" hat sich allem Anschein nach diesbezüglich bestens bewährt, da die Zielgruppe in politischer Hinsicht zu einem großen Teil noch relativ ungefestigt ist. Es erhebt sich die Frage, wie gefährlich, wie effektiv die Strategie ist, Terror und Gewalt als Simulation in Form rechts- oder linksradikaler Computergames in Umlauf zu bringen.

Software mit radikalen Inhalten gibt's - offen gesagt - wie S(tr)and am Meer. Betrachtet man sich den extremistischen „Polit"-Softwareberg etwas eingehender, so kann man sich sehr leicht von einer Masse „Müll" und „Ausschuß-Ware" überzeugen, gerade im Bereich der in Basic programmierten C-64-Schandtaten mit primitiv aufgezogenem Frage-und Antwortcharakter. Was übrig bleibt? Nun, immer noch eine bedenkliche Auswahl an radikaler Software - meist strategischer Machart. Sortiert man den dezimierten Softwarehaufen ein weiteres Mal, und unterteilt „links" oder „rechts", besteht zwischen beiden Polit-Richtungen zahlenmäßig ein extrem unausgewogenes Verhältnis. Es liegt auf der Hand, daß die rechtsradikale Software, die sogenannte „Nazi" -Ware, zumindest quantitativ überwiegt, seltener taucht dagegen ein Programm aus der linksextremen Ecke auf. Wir haben uns mit der Frage nach der ideologischen Untermauerung solcher Software auseinandergesetzt. In diesem Zusammenhang konnten wir den Programmierer des linksradikalen Computer-„Games" **KOHL DIKTATOR II** ausfindig machen. Seinen Namen wollte er verständlicherweise nicht nennen. Wir begnügen uns stattdessen mit dem Pseudonym *„Fill"*.

Kurz zur Person selbst: Mit heute 18 Jahren (Lieblingsfilm: „Clockwork Orange"; Musik: „Dimple Minds", „Die toten Hosen", „Pink Floyd", „Police") war *„Fill"* Gründer der Computergruppe *„EXACT"*, die, wie er selbst sagt, aufgrund von „Ärger mit den Bullen" aufgelöst werden mußte. *„Fill"*, der die Schulbank in der 13. Klasse drückt, war bereit, auf unsere Fragen zu antworten. Wir wollten über ihn in Erfahrung bringen, was denn hinter dieser Art von Versoftung stecken mag, ob eine - und wenn ja, welche - politische Absicht hinter diesen Underground-Aktivitäten steht.

KOHL DIKTATOR II ist ein Strategieprogramm, welches zum einen linksradikales Gedankengut vermittelt, zum anderen vom User taktisches Vorgehen mit konspirativen Aktivitäten fordert. Der „Spieler" wird in die Rolle eines alten „68ers" gezwängt (*obwohl er in der Regel bis dato mit der Problematik um die „große Koalition" und die damals hervorgerufene Studentenrevolte schon von alters wegen nicht unmittelbar konfrontiert werden konnte!*), der über eigens ausgeklügelte Untergrundaktionen mit allen dazu notwendigen Mitteln eine linke Terrorgruppe aufzubauen hat. Ein Kommunikationsnetz auf internationaler Ebene zu sympathisierenden Organisationen (*nennen wir das Kind ruhig beim Namen: „IRA", „Action Directe", „ETA", ...*) verleiht dem Programm zusätzlich neben der Komplexität eine sehr an die Realität angelehnte Atmosphäre. Hier wird das „gespielt", was die „Rote Armee Fraktion" (RAF) in der Bundesrepublik Deutschland verkörpert: Terror als politisches Mittel.

Das Ziel (auch) in KOHL DIKTATOR II: Anschläge auf Personen des öffentlichen Lebens. Daß der Schwierigkeitsgrad im Programm eine tragende Rolle spielt, steht außer Frage, denn „Schlagerschleimer Bohlen" kann mit einem weitaus knapperen Potential an Mitgliedern und Waffen „umgelegt" werden als zum Beispiel Geißler oder Kohl. Das „Umlegen" solcher Leute wird in einer brutalen Actionsequenz abgehandelt, der Feuerknopf ist der Auslöser für MG-, Einzelfeuer oder eine Bombe. Solche „Features" begünstigen unter Actionfans natürlich über den Inhalt hinaus die „Attraktivität" eines solchen Programmes.

ASM: „Fill, es gibt ja nun Software mit rechts- und linksextremistischen Inhalten, die sogenannte „braune" - oder „Nazi-Ware" und die „Rote". Du bist oder warst zumindest einer der - vergleichsweise -wenigen Programmierer linksradikaler Software. Warum hast Du KOHL DIKTATOR II programmiert, und gibt es noch mehr derartige Software von Dir?"

FILL: „In den letzten Monaten war ich mehr daran interessiert, Utilities und Demos zu programmieren, da Spiele einfach zu aufwendig sind. KOHL DIKTATOR II war die rühmliche Ausnahme. Hier stammt jedoch die Idee - genauso wie das Programm selbst - von einem Team, nicht etwa von mir allein. Mit KOHL DIKTATOR II wollte ich einen Kontrapunkt zu „Nazi-Ware" schaffen. Der Erfolg und die Bewunderung, die das Spiel „Hitler Diktator" (indiziert, Anm. d. Red.) ausgelöst hat, hat mich zum Nachdenken gebracht und angeregt, den Spieß mal von rechts nach links zu drehen...und da dort meine politische Meinung auch liegt, war ich doppelt motiviert."

ASM: „Hast Du jemals an sogenannter „Nazi-Ware" gearbeitet?"

FILL: „Nein, „Nazi-Ware" habe und werde ich nie programmieren. Ich glaube, die meisten Programmierer, die „Nazi"-Software produzieren, tun dies nur, um aufzufallen und als besonders „hart" gelten zu können. Um das Thema, den politischen Akzent kümmern die sich nicht. Das ist ein Nachahmen ohne nachzudenken. Ich bin sicher, daß fast kein Programmierer von „Nazi"-Software seine scheinbar ernsthafte politische Haltung in einem Interview glaubwürdig vertreten kann."

ASM: „Kannst Du das? Oder anders gefragt: Stehst Du mit Deiner persönlichen Einstellung hinter dem Inhalt von KOHL DIKTATOR II? Kannst Du den Terror als Mittel zur Durchsetzung politischer Interessen rechtfertigen?"

FILL: „Nun, bei der Frage zum Terror als Durchsetzungsmittel sollte man abwägen, um welchen Fall es geht - im Einzelnen. Die Masse verurteilt nur das Verbrechen als solches, ohne über die Hintergründe nachzudenken, die die Menschen ja immerhin zum Terror bewegen...Unabhängig davon ist KOHL DIKTATOR II ja auch schon zwei Jahre alt. Heute würde ich das nicht mehr so programmieren."

ASM: „FILL, kurze Zwischenfrage! Politischer Mord: Akzeptabel? Notwendig? Jetzt will ich's wissen. Also raus mit der Sprache: Ja oder nein, und wenn ja, warum?"

FILL: „Wie weit man gehen kann, um eine Meinung, eine Forderung durchzusetzen, ist nicht in allen Fällen gleich. Politischen Mord lehne ich aus mo-

ralischen Zweifeln ab. Wenn man jedoch nicht einmal Spiele wie KOHL DIKTATOR II spielen darf, frage ich mich ernsthaft, ob denn dieser Staat wirklich keine Kritik vertragen kann!"

ASM: „Wo würdest Du Dich denn selbst politisch einordnen?"

FILL: „Links, aber nicht linksradikal."

ASM: „Warum produzierst Du eigentlich solch extremistische Software, wenn Du eventuell inhaltlich unbedenkliche Spiele auf ähnlicher Basis programmieren könntest? Damit wäre vielleicht sogar 'ne Mark für die eigene Kasse zu machen, oder?"

FILL: „Geldverdienen mit dem Computer ist ziemlich mühsam. Ich denke, daß dem User in den meisten Fällen eine heile Welt vorgegaukelt wird - er soll lieber mit Themen konfrontiert werden, die zum Nachdenken anregen. Es kann doch nur als Erfolg gewertet werden, wenn sich der Spieler Gedanken macht, auch wenn er zu einem negativen Urteil kommt. Ich hatte eigentlich vor, mich jetzt wieder mit 'nem heiklen Thema auseinandersetzen: Da sollte sich alles um Drogenanbau, -import, -export sowie deren Verkauf und so weiter drehen. Wieder ein Tabu-Thema, denn die Welt besteht leider nicht nur aus Sonne und Spaß. Ich werde jedoch darauf achten, kein subjektives Urteil in das Spiel selbst einfließen zu lassen."

ASM: „Glaubst Du denn, daß sich die Leute Gedanken machen, wenn sie Dein Spiel sehen?"

FILL: „Ja, denn schließlich haben ja auch schon verschiedene Medien KOHL DIKTATOR II aufgegegriffen bzw. darüber etwas gebracht. Das bringt zwar nicht alle Leute zum Nachdenken, aber viele ..."

ASM: „Hast Du denn mit so einem großen Wirbel um Dein Programm gerechnet, als Du es programmiert und gespreadet hast? War Dir bewußt, daß Du mit diesem Programm vor allem jüngere User beeinflußt, manipulierst? Du kannst ja nicht davon ausgehen, daß sich ein 13- oder 14jähriger objektiv eine Meinung bildet, nachdem er über Dein Programm nachgedacht hat."

FILL: „Ehrlich gesagt habe ich nicht damit gerechnet, daß KD II so bekannt wird. Darüber habe ich mir damals noch keine großen Gedanken gemacht. Daß es Leute gibt, die sich von sowas beeinflussen lassen, ist klar. Aber, wenn schon Beeinflussung, dann lieber links als rechts."

ASM: „Mußte es denn so radikal, so brutal sein?"

FILL: „Die Leute in der Szene sind doch so ziemlich alle auf der Suche nach dem eigenen Stil, und da ist Brutalität halt unheimlich geil. Die heben sich dadurch ab, daß sie Brutales geil finden. Also war klar, daß ich linke Inhalte eben brutal transportieren muß, damit sie ankommen."

ASM: :„Kann man sagen, daß Du mit linksextremen Gruppierungen wie RAF sympathisierst? Bist Du selbst politisch aktiv? Warum ausgerechnet linksradikal?"

FILL: „Die meisten Politiker können sich gar nicht mehr in die Rolle des Bürgers versetzen, weshalb es regelmäßig zum Chaos, wie zum Beispiel der „Gesundheitsreform" kommt. Daher verliert man schnell die Hoffnung und den Glauben, als Politiker viel ändern zu können. Die RAF versucht den Menschen zu zeigen, daß man den Regierenden und den Wirtschaftsbossen nicht vertrauen darf... Politisch aktiv bin ich im eigentlichen Sinne nicht."

FILL: „**ASM:** "Woher beziehst Du dann das Fachwissen über die Terroristenszene?"

FILL: „Das „Fachwissen" stammt aus Filmen, Büchern und Zeitungen."

ASM: „Hast Du eine Meinung zu den Aktivitäten von Rosa Luxemburg, Che Guevara und Fidel Castro?"

FILL: „Idealisten wie Rosa Luxemburg etc. verdienen Respekt und Anerkennung für ihre Aktivitäten."

ASM: „In KOHL DIKTATOR II kann sich der User vom „Linken" über den „Steinewerfer" zum „Studenten" hocharbeiten. Warum setzt Du (Ihr) eigentlich von vornherein bei Studenten ein linksradikales Potential voraus? Ist das ein Erfahrungswert, oder was?"

FILL: „Es sind doch meist zuerst die Intellektuellen, die als erste die Probleme erkennen. Solche Leute sind halt bei den Studenten vorzufinden."

ASM: „Bist Du da so sicher? Mal sehen, welcher Auffassung unsere Leser sein werden. Vielen Dank, daß Du Dich zu einem kurzen Gespräch bereitgefunden hast."

Matthias Siegk/ Martina Strack

Ein Komponist mit Leib und Seele:

Von Clayderman bis Bio Challenge

Jean Baudlot heißt er. Für Richard Clayderman schreibt er Musik. Er lebt in Paris, arbeitet im vornehmen achten Arrodissement einen Steinwurf entfernt vom Boulevard Haussman. DELPHIN RECORDS ist sein Arbeitgeber. Hier befinden sich die Aufnahmestudios für die Clayderman-Scheiben - und auch DELPHIN SOFTWARE hat im zweiten Stock des Gebäudes seine Büroräume. Hier nahm das Musikspiel seinen Lauf: Mit dem BIO CHALLENGE-Thema fing es an.

Bernd und ich quälen uns bei sengender Hitze durch die Straßen von Paris. Unser Ziel: Eine Seitenstraße des Boulevard Haussman. Hier im Hinterhof befindet sich **DELPHIN RECORDS.** Ein schönes altes Gebäude des Neoklassizismus beherbergt auch die Firmen-Tocher **DELPHIN RECORDS.** Dort treffen wir die Jungs der Programmiergruppe, die mit **BIO CHALLENGE** für Schlagzeilen gesorgt hat. „Sturm auf die Delphine!", so heißt unser Schlachtruf 1989. Es begrüßt uns eins der beiden Teams aus der Seine-Metropole, Jesus (Martinez), Philippe (Chastel) und Emmanuel (le Coz). Ihr „Aufsichtsbeamter" - Michael Sportouch - ist heut' nicht da, Urlaub hat er. Wir erfahren einiges über die Zielsetzung der Truppe: Gute Software produzieren, indem man sich Zeit läßt und jeden neuen Schritt untereinander abspricht. Die Titelvielfalt spielt keine Rolle; qualitätsmäßig müssen die Games in Ordnung sein, die **PALACE SOFTWARE** in England und in „Kontinental-Europa" vertreibt. In Deutschland hat BOMICO Delphin Soft exklusiv im Angebot. So werden uns neue Projekte vorgestellt, die unser Interesse wecken. **„LUCKY"** heißt eines der Games, die wir noch im Herbst auf der Mattscheibe bewundern können.

Jesus: „Wir wollen nicht den Eindruck erwecken, nur im Action-Bereich tätig zu sein. **CASTLE WARRIOR** und **LUCKY** sind Produkte, die man im Adventure- oder gar im Denkspielbereich ansiedeln müßte."

Egal, wie verschieden die neuen **DELPHIN**-Titel auch sein mögen, eines haben sie alle gemein: die irren Sounds von Jean Baudlot. Ich führte ein Kurz-Interview mit diesem stets zu Späßen aufgelegten Burschen.

Jean Baudlot wurde am 16. Februar 1947 in Paris (in der Nähe des Flohmarkts) geboren. Erst relativ spät, im Alter von 17 Jahren („Die Beatles haben mich beeinflußt!") begann er nach der Schule mit dem Musizieren. Erste flüchtige, zarte Bande mit dieser Muse knüpfte Jean als Privatlehrer für Gitarre. Unterbrochen wurde der erste Teil der künstlerischen Karriere durch seine Tätigkeit als Verwaltungsangestellter bei Ford Frankreich. Von 1968 bis 1970 „hielt er es aus" (so Jean über Jean), bis er sich eines schönen Tages dazu entschloß, sein Hobby zum Beruf zu machen. Beeinflußt durch die Beatles, Stones, Eagles, Byrds, Bob Dylan und die Kinks („Ich bin ein echter Rock 'n' Roller!!!"), schnappte sich Jean den Notenschlüssel, der ihm den Tür zur Musik-Branche öffnete.

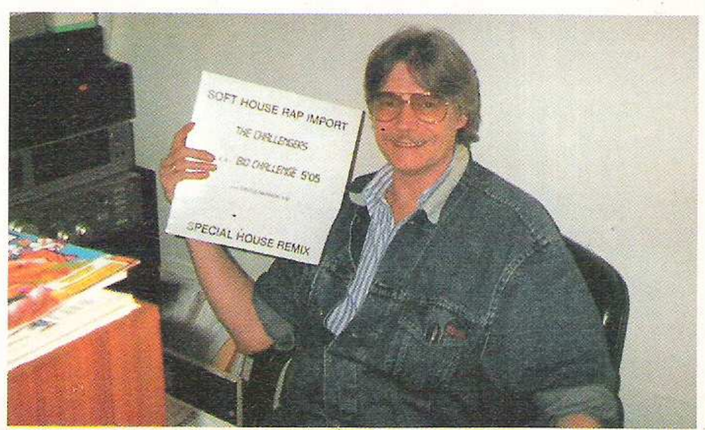
Mit Clayderman fing alles an (reimt sich sogar). Beaudlot nämlich komponiert noch heute für den „Weichspieler" aus Paris. Doch auch die musikalische Arbeit mit dem Computer reizte ihn. „1984 wanderte ich so durch die Straßen und blieb vor einem Computerladen stehen. Irgendwie faszinierte mich die neue Technik, und ich kaufte mir einen Apple II. Nach ersten Sound-Versuchen ließ ich von diesem Rechner ab - war mir einfach zu dünne. Ich wünschte mir damals, einen Computer unter den Fittichen zu haben, der über sehr gute Möglichkeiten einer Klangbilderstellung, die sich auch hören lassen kann, verfügt."

Jean kaufte sich später einen Atari ST. „Es war einfach irre, Grafiken mit meinen Sounds zu synchronisieren!" DEFENDER OF THE CROWN schließlich war nach den „Beatles" der zweite Wendepunkt Jean' Schaffens. Er besorgte sich einen Amiga 2000. „Es war jetzt noch interessanter, noch aufregender, passende Sounds den herrlichen Bildern zuzuordnen. Ich glaube, daß man mit dem Amiga in Zukunft noch bessere Pieces komponieren und in Spiele einbauen kann. Aber auch der phantastische Archimedes hatte es mir angetan. Ich habe sehr gern mit ihm gearbeitet. Schade, daß er so schnell 'totgehandelt' wurde!"

Jean hatte eine Idee. DELPHIN SOFTWARE, eine Art künstliche Programmiertruppe mit Baudlot als Sound-Magier an der Spitze, könnte den Markt beleben, etwas anderes bieten. Zusammen mit Michael Sportouch und Mark Djan (arbeitet für OCEAN Frankreich) holte er sich fähige Leute - DELPHIN SOFTWARE konnte im Juli 1988 seine Pforten öffnen. Der erste Titel, der mit Jean's Sound belegt wurde: BIO CHALLENGE. „Es hat unheimlich Spaß gemacht, den Action-Titel mit meinem Sound zu unterlegen. Ich habe zunächst mit dem SOUNDTRACKER - mit dem arbeitete ich vorwiegend - mit ein 'paar Tausend' Stimmen herumexperimentiert, bis das Konzept meinen Zuspruch gefunden hatte. Danach ging's an die Feinarbeit und ins Aufnahmestudio. Mit Benoit Corre habe ich es aufbereitet und zusammengemixt - 'ne Scheibe entstand. Nach dem letzten rein 'handgemachten, akkustischen' Features wanderte der Sound ins Game - BIO CHALLENGE."

Jean hat zwischenzeitlich auch „Fremdarbeiten" übernommen: Für OCEAN gab's Sound-Konvertierungen für OPERATION WOLF, DRAGON NINJA und für BEACH VOLLEY (alles Amiga und ST).

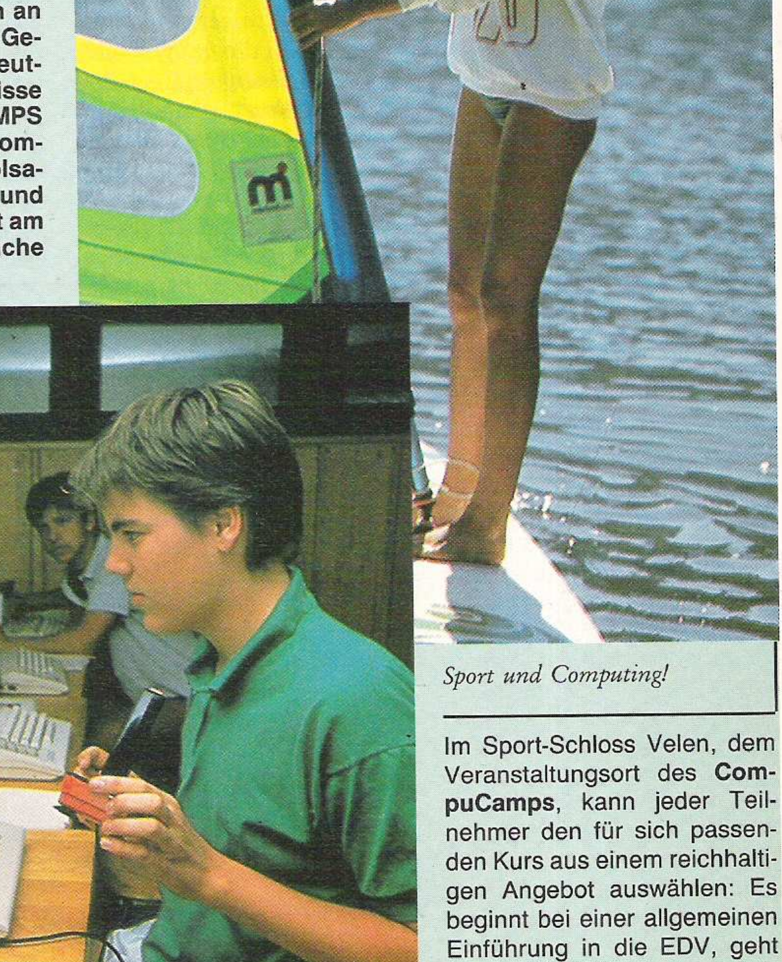
MANFRED KLEIMANN



Abgemischt und overdubbed: Jean Baudlot hält sie hoch, die BIO CHALLENGE-Rap-Single. Läuft recht gut in Frankreich, nicht im Radio, dafür aber erfolgreich in den Discos. (Foto: M.K.)

Computerfreizeit - Die Ferienalternative

Wer kennt das nicht? Man freut sich auf den Urlaub oder die langersehnten Ferien, und wenn es soweit ist, macht sich Langeweile breit. Nicht, daß man unbedingt arbeiten möchte. Doch eine sinnvolle, interessante und nicht anstrengende Freizeitgestaltung ist meistens erwünscht. Wer das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden möchte, findet während seines Urlaubes in den vielen Computer-Camps neben einem vielseitigen Freizeitangebot auch die Möglichkeit, an einer Computer-Ausbildung teilzunehmen. *Bildung und Urlaub*, so lautet die Devise. Neben der „Arbeit" am Computer kommt nämlich der sportliche Ausgleich auch nicht zu kurz. Im folgenden Bericht wollen wir einmal aus dem großen Angebot zwei Veranstalter und ihr Programm herauspicken, YOUNG AUSTRIAN und COMPUCAMP. Vielleicht kommen Sie auch auf den Geschmack...? Sowohl an Jugendliche als auch an Erwachsene wendet sich das COMPUCAMP in Hamburg. Gerade für Erwachsene ist dieses Angebot interessant. Heutzutage wird in immer mehr Berufen Wert auf EDV-Kenntnisse gelegt. Da kommen die Fortbildungskurse des COMPUCAMPS genau richtig. Wer bisher Hemmungen hatte, sich mit Computern anzufreunden, kann hier in entspannter und erholsamer Urlaubsatmosphäre den Umgang mit dem „fremden" und „geheimnisvollen" Gerät erlernen. Neben dem Unterricht am Computer werden während des Aufenthaltes zahlreiche Sportkurse zur Auflockerung angeboten.



Sport und Computing!

Im Sport-Schloss Velen, dem Veranstaltungsort des **CompuCamps**, kann jeder Teilnehmer den für sich passenden Kurs aus einem reichhaltigen Angebot auswählen: Es beginnt bei einer allgemeinen Einführung in die EDV, geht über MS-DOS, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Datenverwaltung bis hin zu

Programmiersprachen für Fortgeschrittene und Könner. Auch das Freizeitangebot zur Halbzeit eines jeden Kurses kann man als durchaus umfangreich bezeichnen. Unter fachkundiger Anleitung können verschiedene Sportarten ausgeübt werden: Tennis, Squash, Schwimmen, Sauna, In- und Outdoor-Golf, Tontauben- und Bogenschießen, Angeln oder Kino und Konzerte versprechen Kurzweile und viel Spaß. Insgesamt für jeden Berufstätigen eine interessante Alternative zum Urlaub auf Balkonien mit Bier und Brezel. Man erweitert den eigenen Horizont, entspannt sich, treibt Sport und macht sich zusätzlich fit fürs Berufsleben.

Für Schüler und Jugendliche sieht das Programm bei **CompuCamp** ähnlich aus. Hier stehen allerdings vier Ferienlager zur Verfügung. Mädchen und Jungen im Alter von 10 bis 18 Jahren können jeweils aus insgesamt 20 verschiedenen Computer- und Sportkursen wählen und sich so ein individuelles Programm zusammenstellen. Auch hier wird Wert darauf gelegt, daß die Teilnahme an den Kursen Spaß bereiten soll. Mit einer Fortsetzung eines veränderten Schulunterrichtes wollen die Veranstalter nichts gemeinsam haben. Schulung in einem entspannten Arbeitsklima und sportlicher Ausgleich seien wichtiger. Daher ist der Unterricht auch auf wenige Stunden am Tag begrenzt. Gemäß dem Motto „Aktivferien mit Köpfchen" soll jeder Teilnehmer seinen Spaß haben.

Noch ein kurzes Wort zu Preisen und Terminen: Die Erwachsenen-Kurse mit einer Dauer von 3 bis 5 Tagen beginnen am 03.10/ 08.10/ 28.10/ 01.11.1989. Die Preise liegen je nach Kurs zwischen 1350 und 1950 Mark inklusive Vollpension. Die Kurse für Jugendliche werden ab dem 07.10.89 wöchentlich abgehalten. Ab 675 DM je nach Standort und Kurswahl ist man eine Woche lang dabei, auch hier inklusive Vollpension.

Ein weiterer Anbieter eines Computer-Camps ist **YOUNG AUSTRIAN** in Österreich. Ebenso wie bei **CompuCamp** wird auch hier eine Kombination von Unterricht und Freizeitgestaltung geboten. Im Feriencamp in Badgastein lernen die jugendlichen Teilnehmer auf spielerische Art den Umgang mit dem Compi. Dabei wird unabhängig vom Geschlecht in Gruppen aufgeteilt: Zum einen nach dem Alter, weiterhin in Anfänger- und Fortgeschrittenengruppen.

Dann lernen die Jugendlichen entweder den Computer von klein auf kennen oder sie erweitern ihre schon vorhandenen Kenntnisse. Neben Aufbau und Funktionsweise der komplizierten Rechenmaschinen werden gängige Programmiersprachen erlernt. Insgesamt werden 18 Stunden Unterricht pro Woche abgehalten. Mit soviel Wissen ausgestattet können die Teilnehmer ihre ersten Programmierversuche starten. Um einen praxisnahen Bezug zum gelernten Stoff zu haben, wird schließlich noch ein nahegelegenes Rechenzentrum besucht.

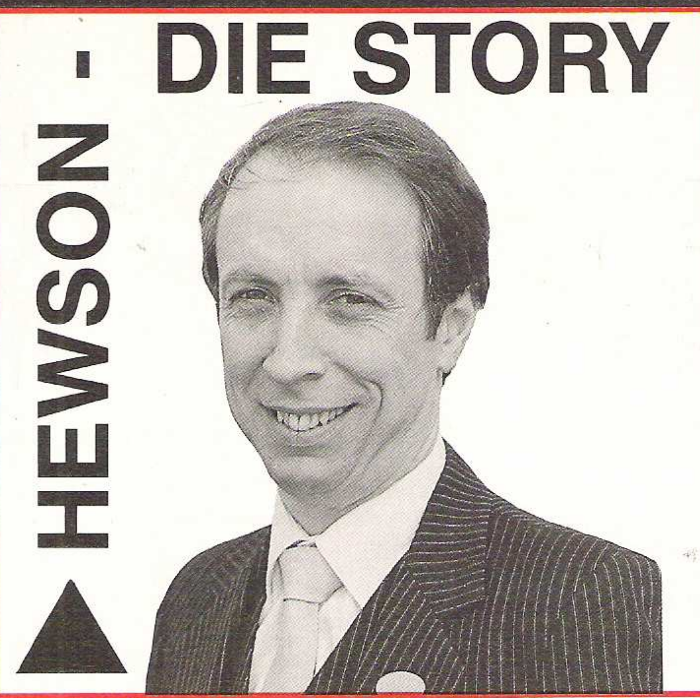
Während der Vormittag dem Unterricht gewidmet ist, werden am Nachmittag Sport und Spiel großgeschrieben. Neben Volleyball, Tennis und Fußball werden noch zahlreiche andere Sportarten angeboten, die durch Ausflüge und Wanderungen ergänzt werden können, um die müden Knochen auf Trab zu bringen. Alles in allem auch hier ein abwechslungsreiches Programm. Der dreiwöchige Aufenthalt inklusive Vollpension, Unterricht und allen Materialien kostet 1390 Mark. Je nach Wohnort kommen noch die Anreisekosten dazu.

Weitere Auskünfte zu den Computercamps erhält man bei:

CompuCamp GmbH, Wedeler Landstraße 93, 2000 Hamburg 56, Tel.: (040) 811081.
Young Austrian, Alpenstr. 108 a, A-5020 Salzburg. Tel.: (aus Deutschland) 0043/662/257580.

Peter Braun

HEWSON · DIE STORY



Seit Beginn auf Erfolgskurs

Kaum ein Computerbesitzer dürfte heute noch am englischen Softwarehaus HEWSON vorbeikommen. Und ebensowenig ist es vorstellbar, daß man in seiner Software-Bibliothek nicht mindestens ein Hewson-Produkt hat. Das ist auch nicht ohne Grund so. HEWSON hat sich durch Programmveröffentlichungen, die „Softwaregeschichte" geschrieben haben, einen hervorragenden Ruf geschaffen. Man denke bloß an NEBULUS, ZYNAPS, EXOLON, URIDIUM und und und. Namen, die die Herzen aller Spieler höher schlagen lassen. Grund genug, diese Firma und ihren Gründer einmal etwas ausführlicher zu porträtieren.

Es begann alles schon im Jahre 1980. Damals legte sich **ANDREW HEWSON** aus reiner Neugier, wie er sagt, einen Computer zu: den legendären ZX 80, dessen Erbauer Clive Sinclair er noch heute bewundert. Da es außer dem Handbuch keinerlei weitere Informationen über den Computer gab, mußte sich Andrew notgedrungenermaßen sämtliches Wissen über das neue Gerät selbst aneignen. Schlau genug, wie er war, konnte er schon bald seine ersten eigenen Programme schreiben. Diese wurden dann in den wenigen damals erhältlichen Computermagazinen angeboten. Sein Wissen vermittelte Andrew auch den anderen Usern in Form von Büchern weiter. Seine „Hints and Tips for the ZX 80" fanden ebenso reißenden Absatz wie das ein Jahr später folgende gleichnamige Werk für den ZX 81. Mittlerweile legte sich der Computer-Fan auch einen Spectrum zu. Nach intensivem Studium des Gerätes wollte er wieder sein Wissen an andere weitergeben. Als „Die 20 besten Programme für den ZX Spectrum" und „Die 40 besten Maschinencode-Routinen für den ZX Spectrum" erschienen, war sein Name endgültig fest in der Computerszene etabliert.

In der Zwischenzeit knüpfte Mr. Hewson fleißig Kontakte zu anderen Programmierern im Lande. Seine Bemühungen trugen schließlich Früchte, als Mike Male seine Programme *Pilot* (ZX 81), *Nightflite* und *Nightflite II* (Spectrum) bei Hewson veröffentlichte. Durch den Erfolg der Spiele wurde Andrew Hewson darin bestätigt, den bisher eingeschlagenen Weg beizubehalten. Mit Steve Turner trat ein weiterer Programmierer der Riege bei. Er schrieb für den ZX Spectrum gleich eine Trilogie: *Space Wars*, *Seiddab Attack* und *Lunattack*. Doch das sollten nicht seine letzten Streiche sein. Mit *Avalon* und *Dragontorc* landete er zwei Hits, die sich auch im Vergleich zu heutigen Programmen noch sehen lassen können.

Natürlich ging der Zug der Zeit an Andrew Hewson nicht vorüber. Mit zunehmenden Markterfolg des C-64, beschloß man, dieses System auch ins Programm mitaufzunehmen. Turners Kollege Andrew Braybrook verhalf letzten Endes Hewson zum internationlen Durchbruch. Denn er programmierte neben *Gribbly's Day Out* auch *Paradroid* und *Uridium*. Wegen dem anhaltenden Erfolg der Programme wurden die selbigen auch für den Amstrad konvertiert. Und Hewson gab weiter Gas. 1986 wurden *Exolon* und *Zynaps* veröffentlicht. Wer die Spiele nicht kennt, hat wirklich gepennt.

Ein Jahr später wurde das Low-Budget-Label RACK-IT eingerichtet. Dessen größte bisherige Erfolge waren *Battle Valley*, *Slayer* und *Steel*. Aber da kommt sicher noch mehr. Ebenso darf man im 16-Bit-Bereich noch einiges erwarten, da hier erst seit kurzem programmiert wird. Mal sehen, wie die Umsetzungen der Hewson-Hits werden. Anfang dieses Jahres hat sich Hewson auch mit MicroProse in Amerika arrangiert. MicroProse wird den Vertrieb der Software dort übernehmen. Neue Märkte müssen eben erschlossen werden. Weitere Ziele für die Zukunft sind die Schaffung weiterer Labels sowie die Entwicklung einiger Produkte für das Nintendo Games System. Man darf gespannt sein. An Ideen mangelt es scheinbar nicht.

Zum Erfolg von Hewson haben neben den erwähnten Personen natürlich noch weitere Programmierer beigetragen. An deren Stelle seien hier zunächst Raffaele Cecco und Nick Jones erwähnt. Beide bilden inzwischen ein Team und haben dadurch schon einige Erfolge vorzuweisen, wobei Raf, wie er genannt wird, meistens die Spectrum-Versionen (der Speccy ist in England immer noch gut vertreten) programmiert, die von Nick anschließend für den C-64 konvertiert werden. Zu ihren größten Erfolgen zählen bislang *Equinox*, *Cop-Out*, *Solomon's Key*, *Cybernoid*, *Cybernoid II* und *Exolon*. Letzter Hit der beiden nennt sich *Stormlord*, der mit einem fantastischen Soundtrack ausgestattet ist. Überhaupt arbeiten die beiden eng mit anderen Programmiergruppen zusammen. Bei der Grafik ist dies „Hugh Binns", und beim Sound zeichnen die „Maniacs of Noise" verantwortlich. Mittlerweile programmiert Raffaele auch auf dem ST. Es wäre ihm zu wünschen, daß er dort genauso viel Erfolg hat.

Ein weiterer Programmierer ist Marc Dawson. Er ist noch nicht lange bei Hewson, hat sich aber schon durch *Nodes of Yesod*, *Robin of the Wood*, *Mission AD*, *Hyperball* und *Scardy Monsters* einen Namen gemacht. Bei Hewson hat er nun *Astaroth, the Angel of Death* geschaffen. Was wir hier in der Redaktion schon gesehen haben, hat uns positiv beeindruckt. Wenn das so weitergeht, kommen da wieder ein paar schöne Spielchen auf uns zu.

Letztlich hält aber ein Mann seine große Hand über alles: Andrew Hewson. Er wird darüber entscheiden, ob ein Programm gut genug ist, daß es bei Hewson veröffentlicht werden kann. Denn mit seinem Wissen, einer guten Marktbeobachtung und ein bißchen Glück hat er das geschafft, wovon viele heute noch träumen: vom Aufbau einer sehr erfolgreichen Software-Company.

PETER BRAUN

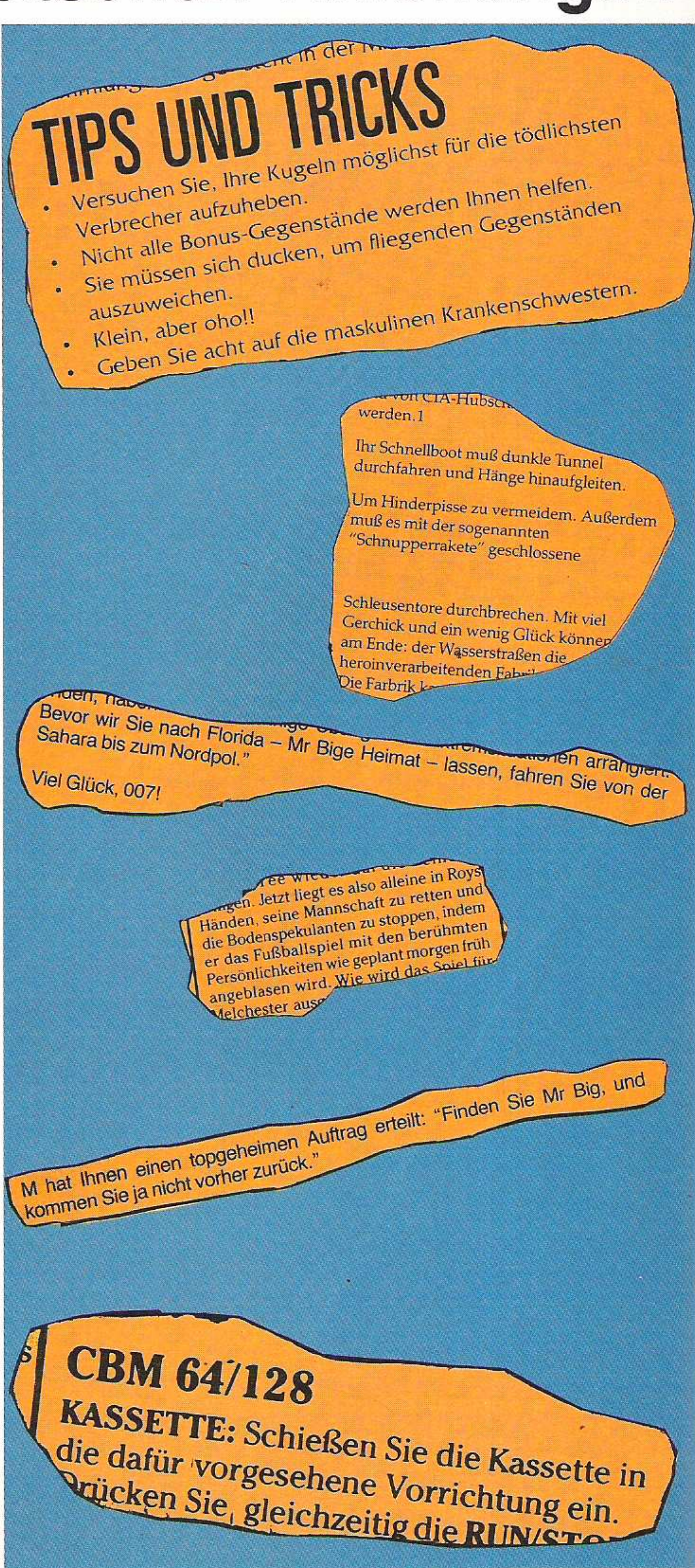

CINEMAWARE


Ariola Soft
Das Programm

„Deutsche Sprache, schwere Sprache!"

Anmerkungen zu deutschen Anleitungen

„Spielers Handbuch in deutch", „Bedinung Anleittung", „In Deutscher sprach" oder „kommplette in Deutsch", dies sind nur einige der Stickers, die sich auf den Verpackungen tummeln, „Deutsches" verkünden. Wir wollen uns hier nicht zu den Herren und Wächtern der deutschen Grammatik machen (selbst Publikationen von weltweitem Ruf besitzen ihren Fehlerteufel - so spricht man in England oft vom „Graudican", weil der „Guardian" an der Spitze der Fehlerproduzenten steht!), schmunzeln bis johlen aber doch von Zeit zur Zeit über das, was wir in so mancher übersetzten Anleitung finden. Einige kleine Beispiele haben wir mal für Sie aus dem „riesigen Angebot" herausgefischt.



Um eventuellen Gegendarstellungen vorzubeugen, die dieses Feature heraufbeschwören könnte, möchten wir anmerken: Es ist nicht wahr, daß wir **ad 1** die deutschen Distributoren auffordern möchten, den Aufkleber auf der Verpackung doch noch mal zu überprüfen. **ad 2** diejenigen Übersetzungsleute mit mäßigen Deutschkenntnissen bitten, nicht vielleicht das Wörterbuch mit einem Kurs an der VHS zu tauschen. **ad 3** die „Schriftsteller" der Spiel-Stories daraufhinweisen möchten, daß ihre Vorgeschichten keineswegs uninteressant sind.

Nun zu den Fakten. Jetzt geht's ans Eingemachte! Unsere Abhandlung zur „Darstellung der momentanen Lage der deutschen Anleitung" beginnt mit den

Ladeanweisungen:

Wie ein jeder weiß, ist es enorm wichtig nachzuschlagen, wie man seine Software in den Rechner bekommt. Hierzu einige Beispiele, die verdeutlichen, wie schwierig es sein kann, seinen Datenträger überhaupt erstmal zu starten: Bei SILKWORM geht das so vor sich: „C64/C128 TAPE: Die SHIFT-Taste gedrückt halten und RUN/STOP drücken. Das Programm lädt sich und läuft." Etwas anders muß man beim gleichen Rechner (C-64) mit ROY OF THE ROVERS vorgehen. Dort muß man nämlich bei der Kassettenversion folgendes tun: „Schießen Sie die Kassette in die dafür vorgesehene Vorrichtung ein." Peng!! Scheinbar ist es doch komplizierter, als man anfänglich noch dachte, denn in der Anleitung der deutschen (!) Truppe DEMONWARE zum Spiel EVIL GARDEN wird uns klargemacht, wie's geht: „Zum Laden des Programmes von Disk benötigen Sie ein Commodore Laufwerk (z,B. 1541, 1570 0der 1571) oder ein zu diesen kompatibles Gerät, welches über Geräte-Adresse acht angesprochen wird... Nach kurzer Zeit werden, ob Sie den Programm eigenen Schnellader benutzen wollen... wenn Sie mit Ihrem eingebauten 'Floppy-Speeder' schneller sind als Faktor fünf gegenüber dem Standard-System, drücken Sie an dieser Stelle bitte

N (=NEIN)".
Sollte es nun **immer noch** Ladeschwierigkeiten geben, so verzagen Sie nicht, denn es gibt ja Hilfe. Eine besondere Garantie auf Ihr Produkt REAL GHOST BUSTERS gibt ACTIVISION. Man meint: „Wir sund ständig bestrebt, die Qaulität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen in unserer Qaulitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht... Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nash odor fragon Sio boi Ihrem Fasbhändlor um Nat." Na dann!
Nachdem wir es nun geschafft haben, das Spiel zu laden, fragen wir uns meist: „Worum geht es eigentlich?" Also, lassen wir das Titelbild stehen, drehen den Sound ab und schlagen das Handbuch auf. Uns interessiert (?!?!?) zunächst einmal die Story. Meist wird diese mit „Einführung" überschrieben. Wir kommen nun zur

Story:
Hierbei zeigt es sich schon, wer einen Superhit auf der Pfanne hat oder nicht. Allein schon die Anzahl der gedruckten Worte schließt auf ein Qaulitäts-, Verzeihung: Qualitäts-Produkt. Hat man weniger Seiten für die „Einführung" mitgeliefert, sollte man etwas skeptisch sein. Beachten Sie aber auch die Ausnahmen, die es in jeder Regel gibt und die zu bestätigen sind. SILKWORM ist ein Paradebeispiel hierfür: Neben besagten kurzen Anmerkungen zum Laden in Deutsch liegt eine knappe „Einführung" in Englisch(!) bei. Dennoch: Man muß nicht lange lesen, um sich von diesem Spiel wirklich gut unterhalten zu lassen.
Weit weniger lesen muß man allerdings beispielsweise beim komplizierten Adventure PERSONAL NIGHTMARE. Die Anleitung in gutem Deutsch verzichtet auf unnötige Worte, die den Spieler eh nur langweilen, und hat deshalb einige geringfügige Kleinigkeiten erst gar nicht erwähnt. So erfährt man erst sehr viel später im Spiel, daß man unter Zeitdruck adventuren muß (nach dem fünften Tag Ortszeit PERSONAL NIGHTMARE ist Schicht im Schacht - der Teufel holt uns). Desweiteren ist keine Wortliste beigefügt, die uns in kniffligen Situationen weiterhelfen sollte. Und: „SHOW (ein Ding) TO POLICEMAN", so laut Anleitung der Befehl für die Abgabe der Beweismittel, ist falsch. „GIVE" is the right word.
Hier und da zeigt sich auch die besondere Fachkompetenz, die bei so manchem Verfasser aufblitzt. Der Fußball-Kenner spricht bei ROY OF THE ROVERS von einem „Anblasen des Spiels"; der Geologe und Weltenbummler (LEBEN UND STERBEN LASSEN) konstatiert: „Bevor wir Sie nach Florida - Mr Bige Heimat - lassen, fahren Sie von der Sahara bis zum Nordpol." Die dazu passende Unterzeile: „Viel Glück, 007!"

Hinweis:
Ladeschwierigkeiten
Wir sund ständig bestrebt, die Qaulität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforde-rungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierig-keiten festellen, liegt es mit großter Wahrschein-lichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerat auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen*, nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauch-sanweisung fur Ihren Computer und Ihre Sotware benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nash odor fragon Sio boi Ihrem Fasbhändlor um Nat. Sind dio Probleme auch nach genauer Prufung Ihres Gerats noch vornanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

Halten Sie Ihrer Maus eine große Fläche frei, damit sie während einer kritischen Situation nicht hängenbleiben.

Doch bleiben wir noch einen Augenblick bei LEBEN UND STERBEN LASSEN. Wir finden hier die Bestätigung unserer Anfangsthese: „Die Tücken der deutschen Sprache sind allengegenwärtig": So stellt man in der Einführung u.a. fest: „...Dr. Kananga veiß seine Geschäfte vor neugierigen Blicken zu schützen... James Bond 007, der weltbekannte Topgehaimagent, muß eine ganze Reihe gefährlicher Maiionen auf sich nehmen." Doch es kommt noch besser. Jetzt, wo Bond so richtig in Schwung ist, muß er folgendes beachten: „Unterwegs müssen Sie relmäßig auftaken... Ihr Schnellboot muß dunkle Tunnel durchfahren und Hänge hinaufgleiten. Um Hinderpisse zu vermeidem. Außerdem muß es mit der sogenannten 'Schnupperrakete' geschlossene Schleusentore durchbrechen. Mit viel Gerchick und ein wenig Glück können Sie am Ende: der Wasserstraßen die heroin verarbeitenden Fabriken erreichen. Die Fabrik kann nur zerstürt werden, wenn man von einem Holzklotz hoch in die Luft springt und dabei eine 'Schnupperrakete' losäßt, die schließlich die unheilbringenden Anlagen zerstört." Und das alles auf einmal!
Ja, verwirrend ist sie, die deutsche Sprache. Ganz im Taumel der Ereignisse hat es doch ein Übersetzer (GAME OVER) trotz Hektik geschafft, dem Spieler in Szene 2 eine echte Alternative anzubieten. Diese lautet: „In Szene II sitzt Du in der Falle und kannst Dich weder nach rechts noch nach links oder nach links noch nach rechts bewegen..." Was nun?

Wir wollen das Kapitel „STORY" nicht abschließen, ohne daraufhinzuweisen, daß es viele sehr gute deutsche Übersetzungsarbeit auf dem Gebiet gibt. Leider können wir nicht alle hier aufführen, das würde den Rahmen und Sinn dieser Abhandlung sprengen/verfälschen.So bleiben diese ungenannt.

Kehren wir zurück zur Realität; lassen Sie uns zu einem weiteren Aspekt kommen, der meist erst dann gelesen wird - Spiel starten! -, wenn wir schon mittendrin sind im Game. Es sind die **Tips & Tricks:**

Man unterscheidet hier (offensichtlich) zwischen normalen und taktischen Tips. Einen taktischen Tip ganz entscheidender Art gibt uns DEMONWARE. Dieser lautet: „Halten Sie Ihrer Maus eine große Fläche frei, damit sie während einer kritischen Situation nicht hängenbleiben." Recht so!

Bei den normalen Tips geht man schon mehr ins Detail. Bei RUN THE GAUNTLET sollte man wissen: „Vermeiden Sie Zusammenstöße mit den Inseln und anderen Gegenständen." Daß nun auch schon Obszönitäten unsere Anleitungen infiltrieren zeigen folgende Beispiele: (BUBBLE GHOST) „Um zu blasen, drücken Sie die Leertaste." Bei RED HEAT geht man schon etwas subtiler vor. Hier heißt es: „Die Hauptspielanzeige zeigt Ihnen oben rechts an, wie viele Kugeln Sie noch haben (wenn überhaupt), oben links steht Ihre Kraftreserve (obwohl diese nicht ständig angezeigt ist) und die 'Sammlungsanzeige' steht in der Mitte oben." Doch, jetzt, bei den angesprochenen „normalen" Tips wird man konkreter: „Versuchen Sie, Ihre Kugeln möglichst für die tödlichsten Verbrecher aufzuheben. Nicht alle Bonus-Gegenstände werden Ihnen helfen. Sie müssen sich ducken, um fliegenden Gegenständen auszuweichen. Klein, aber oho! Geben Sie acht auf die maskulinen Krankenschwestern." Da hört sich doch alles auf!!!

Ja, und wenn wir schon beim Aufhören sind, ergreifen wir die Gelegenheit beim Schopfe. Ehe wir Sie noch mit weiteren Beispielen aus der Übersetzungsküche der benachbarten Freunde aus dem Ausland quälen, beenden wir unsere populärwissenschaftliche Abhandlung über die gute deutsche Anleitung mit dem Satz: „Wier Danken ihnen vür den Kaauf dieses Prodokts un wünshen ihnen rext viel Freunde!"

KLANGFRED MEIMANN



Perfektion inbegriffen

Die Japaner fassen Fuß in Deutschland -und das nicht nur in den Bereichen Automobilbau und HiFi. Mit KONAMI hat eine der ersten großen Spielefirmen des Inselstaates den weiten Sprung in europäische Gefilde gewagt. Mit Erfolg, wie es scheint, denn KONAMI Deutschland besitzt mittlerweile einen Kundenkreis, der bis in den Nahen Osten geht. Die Produktpalette reicht dabei von den publikumswirksamen Coin op's über Heimcomputersoftware bis hin zu den dazugehörigen Szenariobüchern und Videofilmen. Diese Vermarktung zahlt sich aus: KONAMI ist heute einer der Großen in der Spielebranche.

Dabei hat alles so harmlos begonnen: 1969 wurde das Unternehmen in Osaka gegründet und stellte anfangs nur Maschinen für Warenautomaten und mechanische Spielautomaten für Kinder her.
Der Firmenname **KONAMI** hat im übrigen keine tiefsinnige Bedeutung wie z.B. „Der Bogenschütze, der am Fuße des Kilimandscharo die aufgehende Sonne betrachtet" oder so, vielmehr sind darin die Namenskürzel der drei Firmengründer verewigt. So einfach ist das.
Das große Wachstum des kleinen Betriebes setzte ein, als die stürmisch voranschreitende Entwicklung der Mikroelektronik Anfang der 70er Jahre neue Formen des Spiels zuließ. Bei KONAMI begriff man rasch, welche Möglichkeiten sich mit der neuen Technik auftaten, und so wurde die Firma 1973 zu einer Gesellschaft umfunktioniert und die ersten Videospiele produziert. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten, denn mit **SUPER COBRA** überraschte KONAMI 1974 die noch junge Branche mit dem ersten horizontal scrollenden Shoot 'em up. Das Spiel wurde, wie kaum anders zu erwarten war, zum Hit.
In den folgenden Jahren tat sich dann nicht allzuviel. Man war damit beschäftigt, die Firma zu konsolidieren und brachte außer ein paar neuen Unterhaltungsautomaten nichts Revolutionäres auf den Markt. Doch in den Achtziger Jahren ging es dann Schlag auf Schlag. Neben den Automaten gab es nunmehr die erste große Welle der Heimcomputer und bescherte Firmen wie KONAMI einen neuen, gigantischen Markt. Neben den beiden Automaten-Sporthits **HYPER OLYMPICS** und **TRACK & FIELD** widmete man sich besonders den Tele-Spielen im Taschenformat. Bekannterweise waren diese Geräte bald wieder vom Markt verschwunden, obgleich es im Moment so scheint, daß die neuen „Hand Helds" mit der Cartridge-Technik wieder erfolgreich sein könnten. Zum damaligen Zeitpunkt galt es jedoch, zunächst den HC-Markt abzuschöpfen. Gestützt durch die mutmachenden Erfolge entstanden 1982 die amerikanische, 1984 dann die englische und deutsche Firmenvertretung. KONAMIs ganz großer Durchbruch gelang 1985 mit der Veröffentlichung des schon legendären Ballerspiels **GRADIUS**, das als TV-Spiel und besonders für den MSX (als **NEMESIS**-Serie) derartig Wellen schlug, daß bis zum heutigen Tag mehrere Nachfolger erschienen sind. GRADIUS war auch eines der ersten Spiele, das konsequent in allen Medien vermarktet wurde. So gibt es GRADIUS-Romane, GRADIUS-Trickfilme, GRADIUS-Soundtracks, GRADIUS-CD's und GRADIUS-Hint-Books. Nach dem großen Vorbild der Amerikaner und mit japanischer Perfektion wird jedes erfolgreiche Produkt so noch finanziell ausgeschlachtet. Dabei sollte aber bedacht werden, daß der Erfolg von KONAMI nicht von ungefähr kommt, denn mit einem Hit allein kann man auf die Dauer nicht überleben. Gefragt sind technisches Know-How, Kreativität und das richtige Gespür für die Trends. Um die technische Seite kümmert sich die Belegschaft des 1986 eingeweihten „LSI Design Centers" in Toyonaka. Hier entwickelt KONAMI seine eigenen Spezialchips, die für die phantastischen Grafik- und Soundeffekte bei KONAMI-Spielen verantwortlich sind.
Diese Chips finden übrigens nicht nur bei den Automatenspielen Verwendung, sondern werden (zum Teil) auch in die Spielmodule für den MSX



Die Sound-Abteilung


KONAMI-Grafiker beim Editieren von Sprites


KONAMI's Chip-Palette


Das Schaltungschema eines neuentwickelten LSI-Chips

eingebaut. Jedes MSX-Modul von KONAMI besitzt z.B. einen eigenen 8-Kanal-Soundchip!
Besondere Mühe gibt man sich natürlich im Bereich der Spieleentwicklung, denn große Kreativät bringt letztendlich auch den größten Profit. Bei KONAMI weiß man, daß gute Spiele nicht im Akkord am Fließband hergestellt werden können, und somit genießen



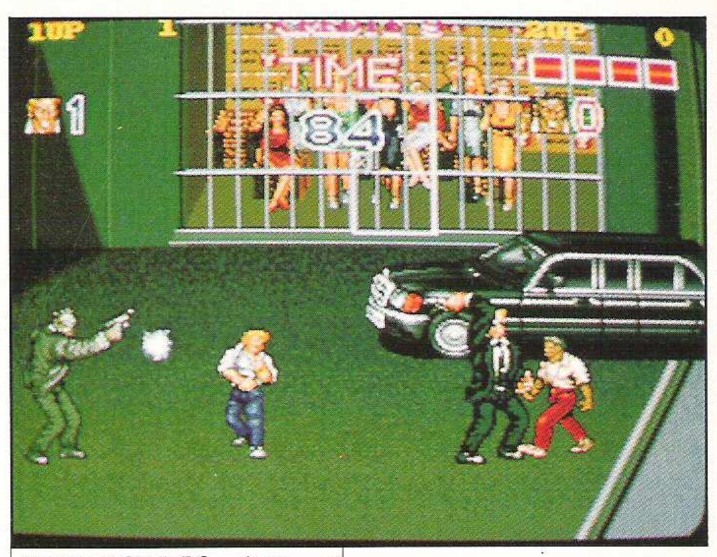
Hits: HYPER OLYMPICS (1983)

die an der Spielentwicklung beteiligten Mitarbeiter großen Freiraum. Ob es nun um das Spielkonzept, die Grafik oder den Sound geht, für jede dieser Sparten gibt es eigene Abteilungen mit Fachleuten, die zudem noch intern geschult werden. Damit das immens wichtige geistige Potential nicht verkümmert, legt man bei KONAMI viel Wert auf das richtige Ambiente am Arbeitsplatz, das die Mitarbeiter inspirieren soll. So gibt es luxeriös ausgestattete Erholungsräume, eine rund um die Uhr geöffnete Kantine und sogar eine schicke KONAMI-Jacht, mit der die Mitarbeiter auf hoher See fischen können - ein Service, der so gar nicht ins Klischee des stur vor sich hinschuftenden Japaners passen will.
Welche Spiele nun für welches System in welcher Form produziert werden soll, ist Aufgabe des Managements. Hier muß vorausgeplant werden, um die wichtigsten Trends nicht zu verschlafen und um selbst Zeichen zu setzen. Aus diesem Grund verließ man sich eben nicht nur auf die Spieleentwicklung im eigenen Land, sondern gründete 1984 eine Entwicklungsabteilung in der amerikanischen KONAMI-Filiale. Grundgedanke dabei war, Pro-

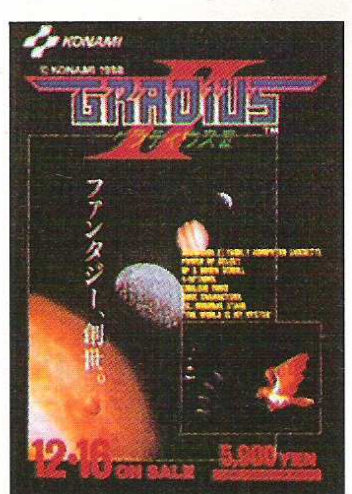


...GRADIUS (1985)...

dukte auf den Markt zu bringen, die speziell für die USA zugeschnitten sind. Der Erfolg gab dieser Strategie recht: mit **DOUBLE DRIBBLE**, einer technisch hervorragenden Basketball-Simulation, landete KONAMIs US-Tochter 1986 einen Riesenhit, die Umsetzung für das Nintendo Entertainment System war kaum weniger erfolgreich.
Überhaupt besitzt das NES momentan einen hohen Stellenwert in der Firmenpolitik, gehört KONAMI doch zum erlauchten Kreis der Firmen, die für NINTENDO Spiele produ-



CRIME FIGHTERS - einer der neuen Automatenhits.



... und GRADIUS II (1988)

zieren dürfen. Dies wiegt umso schwerer, seit die Zeiten des lukrativen MSX-Geschäftes vorbei zu sein scheinen. KONAMI hat zwar noch nicht offiziell die Einstellung der Produktion für diesen Homecomputer verkündet, aber man wird die Neuveröffentlichungen innerhalb des nächsten Jahres auf ein Minimum verringern und sich dann ganz auf das NES und die Automatenspiele konzentrieren.
Eine wichtige Rolle bei den Automatenspielen spielt erstaunlicherweise für KONAMI der europäische Markt, der doch für die anderen großen Hersteller relativ unbedeutend ist. **Peter von Schlippe**, seines Zeichens Vertriebsleiter bei KONAMI Deutschland und verantwortlich für Marketing und PR, schätzt den europäischen Umsatz auf ein Drittel des Gesamtvolumens, auf die USA und Japan entfallen ebenfalls ein Drittel. Bedenkt man, daß von den 330 KONAMI-Angestellten 100 in Übersee arbeiten und das Unternehmen im letzten Jahr einen Gesamtumsatz von 369 Millionen Mark erzielte, wird deutlich, **wie** wichtig der europäische Markt für KONAMI ist.
Im September des letzten Jahres wurde deshalb auch eine klare Kompetenzverteilung der Londoner und Frankfurter Vertretung vorgenommen. Seitdem betreut KONAMI England ausschließlich den Homecomputermarkt, während in Frankfurt alle Geschäfte mit den Coin op's abgewickelt werden. Und es soll noch besser kommen: Mittelfristig ist auch eine deutsche Entwicklungsabteilung geplant, die den Konkurrenten das Fürchten lehren soll. TV-Spiele "made in Germany" - wie wär's z.B. mit einem Sportspiel mit Fingerhakeln?

MICHAEL SUCK


Spiele für das NES - für KONAMI ein wichtiger Markt.

Insel-Trip: Software-England von Norden nach Süden

Noch vor der wohl wichtigsten Software-Messe des Jahres, der PC-Show in London-Earl's Court (vom 28.7. bis 1.10. 1989), machte ich mich für Sie auf die Reise nach England. Die Route führte über Birmingham, Manchester, Liverpool bis nach London. Was ich auf die Schnelle an News mitnehmen konnte, vor allem Programme und Projekte fürs Weihnachtsgeschäft, erfahren Sie im folgenden Stimmungsbericht.

BIRMINGHAM

Die erste Station ist die Metropole in den Midlands – Birmingham, die aufstrebende, frankfurtähnliche „Dienstleistungs-Stadt", wo Banken, Hotels und Wolkenkratzer aller Couleur förmlich aus dem Boden gestampft werden. Vom Zentrum einige Meilen entfernt, liegt der große Komplex vom Software-Giganten **US GOLD**, mit im Hause: **CENTRE SOFT**. Nach ein paar kühlen Drinks machten wir uns an die Arbeit. „Wir", das waren Roger Swindells (Manager), Danielle „Woody"Woodyatt (P.R.-Leiterin), David Baxter (Produktionsleiter) und Alexa Czechowski (P.R.-Frau fürs **CAPCOM**-Label).
Woody ließ mich zunächst in den ersten Teil des neuen **INDIANA-JONES**-Games reinlinsen, welches als Action-Produktion, von **TIERTEX** programmiert, schon vorliegt. Es heißt **INDIANA JONES and the last Crusade** und folgt im wesentlichen der Film-Vorlage, in der Harrison Ford und Sean Connery brillierten. Den zweiten Teil dieser Geschichte, der von **LUCASFILM GAMES** erarbeitet wurde, bekommen wir erst später auf unsere Mattscheiben. So lassen Sie mich kurz schildern, wie ich das Game INDIANA-ACTION erlebt habe.
Insgesamt vier Level muß man mit nur fünf Leben (es gibt keine Bonus-Möglichkeit!) überstehen, um THE LAST CRUSADE durchzuspielen. Im ersten Bild sehen wir unsere Spielerfigur im Dress eines Pfadfinders – noch ist es kein Harrison Ford, den wir auf die Jagd nach dem Heiligen Gral schicken können. Level 1 führt uns in ein Höhlensystem. Hier muß unser Held über Schluchten springen, Leitern emporsteigen, an Seilen hoch- und runterklettern und einige wichtige Objekte zusammentragen (einfach drüberlaufen!), um die erste Aufgabe erfüllen zu können – es gilt, das **Cross of Coronado** aufzuspüren. Die verschiedenen Objekte sind: die Fackel (benutzt er, um sich im Dunklen zurechtzufinden; diese brennt automatisch ab), Peitschen (können nur bis zu fünfmal benutzt werden; also sinnvoll einsetzen!) und schließlich das Kruzifix, welches uns den Zugang zu Level 2 ermöglicht.
In der Anzeige unten im Screen erkennen wir das Konterfei des Helden (Harrison Ford digitalisiert), das Inventar (Darstellung der brennenden Fackel sowie der Anzahl der Peitschen), den Punktestand, Energieleiste und die verbleibende Zahl der Leben. Eine weitere Box ist für die vier verschiedenen Objekte vorbehalten, die man pro Level finden muß.
So renne ich also in der Höhle rum, lege meine auf mich schießenden Gegner durch Peitschenhiebe aufs Kreuz und sammle kräftig Objekte. Ich muß darauf achten, daß ich nicht mit den Bad Guys kollidiere oder meine Fackel ganz abbrennt – beides führt zu Energie-Verlust. Bisweilen fallen einige Stalagtiten herab – denen weiche ich aus. Bereits an dieser Stelle sei angemerkt, daß die Anfertigung einer Karte vonnöten ist. Man kann sich bei den nächsten Versuchen besser auf Gefahren einstellen und sich die Fundorte der Fackeln und Peitschen markieren. Nachdem ich das blinkende Kruzifix gefunden und aufgenommen habe, gelange ich in ein Zwischenspiel. Ich bin jetzt endlich „Indi" (Harrison Ford). Von der Brücke aus springe ich auf einen fahrenden Zug. Die Abteile sind für Circus-Tiere „reserviert". Jene, die Tiere, kosten mich einiges an Energie, falls ich Giraffenköpfe oder Nashorn-Hörner (blödes Wort) berühre. Zur Abrundung des Ganzen plage ich mich erneut mit Bösewichtern herum, die auf mich feuern. Alles überstanden, komme ich ins zweite Level.
Zwischen den einzelnen Levels geben uns digitalisierte Bilder Aufschluß über unsere nächsten Aufgaben. Nun muß ich mich durch die **Castle of Brunwald** durchschlagen, um einen **Schild** zu finden, der einige Informationen zum Heiligen Gral „im Schilde führt". Ich befinde mich, nachdem ich den Schild an mich gebracht habe, vor sechs Türen. Nur eine einzige erlaubt mir den Zugang zum weiteren Spielablauf. Gehe ich durch eine falsche, ist der Schild weg. Den brauch' ich aber. Also muß ich wieder von vorn beginnen. Mehr durch Zufall betrete ich die richtige Tür, die mich wiederum in ein Höhlensystem führt. Auch hier müssen Peitschen und Fackeln aufgesammelt und Berührungen mit lebenden Wesen (in diesem Fall normale und brennende Ratten) vermieden werden. Wichtig: Die Peitschen können hier als „Tarzan-Lianen" eingesetzt werden, um von Plattform zu Plattform zu gelangen. Die Fackeln verwandeln sich langsam in Blitze, mit denen man ganze Teile des Szenariums wegsprengen kann.
In Level 3 befinde ich mich an Bord eines Zeppelins, der von deutschen Soldaten patroulliert wird. Diese schießen auf mich, falls ich nicht schleunigst deutsche Pässe aufspüre (einen gibt's gleich zu Beginn; einen anderen habe ich im alten Radio-Raum gefunden!). Nun bin ich sicher und gehe auf die Suche nach dem **Grail Diary.** Jenes geheimnisvolle Buch brauche ich, um den Heiligen Gral zu finden. Habe ich das Buch aufgespürt, steige ich in einen Doppeldecker und brause ins letzte Level.
Find the Holy Grail lautet mein Auftrag. Hier entscheidet sich in einem Wettlauf mit der Zeit, ob ich an das Ding komme oder nicht. Wie bei *Metrocross* hüpfe ich gegen die Uhr von Plattform zu Plattform. Ein Herz im Display zeigt an, in welchem Zustand ich mich befinde. Es wird je nach Dauer zu Stein; zerbröselt es, ist es um mich geschehen. Neben diesem Wettrennen muß ich außerdem noch folgendes beachten: Gelange ich auf Felder mit Buchstaben, so muß ich in der richtigen Reihenfolge drauflos-hüpfen. Diese ist I,E,H,O,V,A. (Jehova). Bis zum Ziel ist's sehr weit, besonders, wenn man die rotierenden Sägeblätter nicht beachtet...
INDIANA JONES and the last Crusade habe ich mir auf Amiga und ST angeschaut. Es ist ein nettes Spielchen, das allerdings nicht gerade vor Originalität sprüht und zudem sehr, sehr schwierig zu lösen ist. Allerdings ist gerade letzterer Faktor spielentscheidend für all diejenigen, die sich länger mit der Materie beschäftigen möchten. Gute Grafiken, hübsche Animation und interessante Sounds können auf jeden Fall attestiert werden. Die Preise liegen 16bit-mäßig bei etwa 75 Mark und für die 8bitter bei etwa 32 Mark fürs Band und ca. 42 Mark für die Disk. Erscheinung: In diesen Tagen.



THE LAST CRUSADE *hier auf dem 64er*

CURSE OF THE AZURE BONDS von **SSI** heißt der Nachfolger in der Reihe der **Advanced Dungeons and Dragons.** Das Rollenspiel-Adventure wird als „besonders wertvoll" gehandelt, was wir in der ASM 10/89 herauszufinden haben. Start: Für PC. Ob es die „Clue Books" (detaillierte Lösungsbroschüren mit Karten, Grafiken und natürlich Text) für *Hillsfar* (etwa 12 Mark) oder für *Pool of Radiance* (ca. 24 Mark) auch in Deutschland geben wird, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden. Die „Clue-Dinger" sind jedenfalls 'ne feine Sache und gute Freunde, um derartig komplizierte Adventures aufzulösen.
US GOLD's PC-Version von HUMAN KILLING MACHINE ist wahrlich keine Offenbarung. Vielleicht sollte man doch mehr „PC-gerechtere" Games produzieren? Dagegen wesentlich interessanter erwiesen sich zwei **CAPCOM**-Produkte, die uns ebenfalls in den nächsten Tagen und Wochen erreichen werden. Während **MOONWALKER** sich softmäßig auf neuem (Tanz-) Parkett bewegt – Näheres dazu später –, hat die Spielhallen-Umsetzung **STRIDER** alle Vorzüge eines modernen, schnellen und interessanten Baller-Games. **Alexa,** P.R.-mäßig verantwortlich für die CAPCOM-Games, präsentierte mir das fast fertige Produkt, das ich actionmäßig für ei-

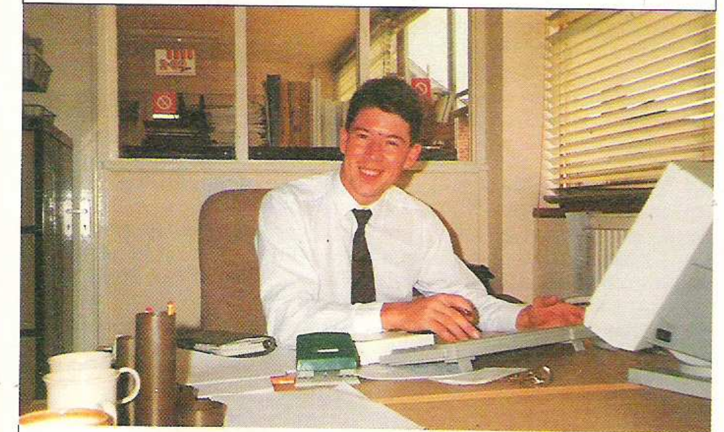

Steve Cooke (hinter Brunnen) ASM LONDON



Roger Swindells (hinter Schild) US GOLD


Johnathan Ellis PSYGNOSIS


Tony Emmett OCEAN


Bernhard Dugdale ELITE


Danielle Woodyatt US GOLD


Gary Bracey OZEAN



Manfred Kleimann ASM



Paperboy (Amiga) ▲

oben: Overlander
unten: Ghosts 'n' Goblins

ne Meisterleistung halte. STRIDER beschäftigt sich mit einem Super-Helden, der allerlei Gefahren und wilden Burschen trotzt. Wie er das bewerkstelligt, ist allerdings beachtlich. Gleichsam wie eine Mischung aus Karatekämpfer, Akrobat und Ballerina macht er sich an seine Gegner ran. Seine Bewegungen sind fließend; sein Lauf- und Sprungstil imposant. So hüpft und springt er durch den Screen, um seinen Feinden auszuweichen, sich eine bessere Angriffsposition zu sichern. Er „lasert" alles ab, was in seine relativ große Reichweite gelangt. Hangeln und klettern muß er auch, will er die verschiedenartigsten Klippen und Hürden überwinden. Auch während er sich nach oben oder unten runterhangelt, kann er seine Super-Kräfte einsetzen. Die Steuerung ist sehr präzise; das Spiel selbst rasend schnell. STRIDER könnte auf dem besten Wege sein, zu einem echten Nummer-1-Hit zu werden. Vielleicht gar ein ASM-Megahit? Grafik, Sounds, Spielablauf, Motivation und eine ausgezeichnete Steuerung garantieren eine Punktwertung, die weit oben anzusiedeln ist. Technisch gesehen ist die Amiga-Version der der ST-Fassung überlegen. Knifflig sind aber beide. Die gegnerischen Sprites nehmen von Level zu Level immer größere Formen an und sind immer schwieriger zu überwinden. **John Prince** von **TIERTEX** sorgte für die Arbeit, welche für alle Rechner-Formate – Preise „normaler Natur" – im September zu bewundern sein wird. ASM wird's in der 10/89 vorstellen.
Oben angesprochenes neues Projekt von CAPCOM benutzt das Medium Software auf eine gänzlich andere Art: **MOONWALKER** orientiert sich an dem **Michael-Jackson**-Streifen gleichen Titels. Neben dem spektakulären Auftritt des Superstars im animierten Titelbild folgen noch etliche Ausschnitte aus der Kneipen-Szenerie im Gangster-Viertel. Der Sound von „Bad" schrammt gut über die Stereos vom Amiga rüber. Egal, ob man die Songs oder Michael Jackson nun mag oder nicht: Diese Art von Soft-Production könnte sich nahtlos in die Kategorie der „modernen elektronischen Unterhaltung" einreihen. Vielleicht gibt's in Zukunft mehr von dererlei Soft-Entertainment; die 90er Jahre **müssen** einfach einen Wendepunkt in der Geschichte der Software einleiten. Eine Vorausschau auf MOONWALKER werden wir in eine der kommenden ASM-Normalausgaben nachreichen.

WALSALL

Nördlich von Birmingham befindet sich der kleine Ort Walsall, den einige von Ihnen eigentlich nur durch den dortigen Fußball-Klub und mehrere natürlich durch das Haus **ELITE** kennen. **Bernard Dugdale,** Public-Relations-Mann von ELITE, zeigte mir dessen neue Kollektion für den Herbst '89. Bereits Anfang September will man das langersehnte **PAPERBOY** für den Amiga auf den Markt gebracht haben. Interessant hierbei: die leichten animatorischen und grafischen Änderungen gegenüber der ST-Fassung. So bewegt sich beispielsweise der Rasenmäher wie von selbst auf den gestressten Zeitungsjungen zu. Insgesamt gesehen ist PAPERBOY ein feines Game, das an die Spielhallen-Vorlage verdammt nah rankommt. Der Sound ist fantastisch (mit „S" anwählbar); das Scrolling sehr gut. Der Amiga-Preis liegt etwa bei 60 Mark, während die später erscheinende PC-Version so um die 75 Mark kosten soll.
Zwei weitere „Oldies", die für 16bit in der Mache sind, konnte ich mir reinziehen. Zum einen wäre da **OVERLANDER** für Amiga, welches zum Preise von ca. 60 Mark bald zu haben sein wird. Das Scrolling ist flüssig; die Animation ordentlich. Dieses meiner Meinung nach beste „Drive & Fire-Game" besticht durch die präzise Steuerung und gute Grafik. Auf **GHOSTS 'N' GOBLINS** - ST & Amiga – müssen wir noch ein wenig länger warten. Erst im Februar '90 dürfen wir mit dem Evergreen auf ST & Amiga rechnen. Die ersten Screens sagen noch nicht sehr viel über das fertige Produkt aus. Man kann nur hoffen, daß ELITE noch einige Zusatz-Features (gegenüber den 8bit-Verwandten) einbaut.
Gänzlich neu und schon fast fertig ist ein *Afterburner*-ähnliches Game, namens **FIRST STRIKE.** Dieser „Erstschlag" erfolgte wohl ob des großen Erfolges von Afterburner auf der Insel. Gleich vorweg: Es hat einiges an Plus gegenüber dem Ziehvater zu bieten: Missions- und Waffenauswahl, automatisches Nachtanken des Fighters oder verbesserte Status-Anzeigen. Grafisch ist es auf dem 64er, von dem sprechen wir gerade, schon wesentlich interessanter als das *Activision*-Produkt; vor allem das Scrolling ist um einiges besser. Die Gegner und andere Störenfriede: Hubschrauber, Schiffe und Boden-Ziele. Durch die Backfire-Option wird es zu einem echten „Afterburner". Zu haben ist es 64er-mäßig auf Kass. (ca. 32 Mark) und Disc. (etwa 40 Mark) schon in den nächsten Tagen.
Die ersten Stages eines in Deutschland umstrittenen, aber in England bedeutenden Pferde-Rennens erregten mein Interesse. Es handelt sich um die Versoftung des großen **GRAND NATIONAL**-Spektakels, das im nächsten Jahr auf Amiga und ST stattfinden wird. Noch stehen keine Preise und Erscheinungsdaten fest. Das, was ich sehen konnte, waren Pferdehinterteile, die sich mitsamt Reitern aus der Vogelperspektive auf das Rennen vorbereiteten. Wenn's erstmal abgegangen ist, kommt es auf den Spieler an, sein Roß per Stick an den Konkurrenten vorbei zu führen und den richtigen Absprung über die mächtigen Hindernisse zu finden. In einem kleinen Display oben im Screen erkennen wir unsere Position und die erfolgreiche Bewältigung der Hindernisse. Ob man allerdings auch Wetten abschließen kann, konnte mir Bernard – zu diesem Zeitpunkt – noch nicht beantworten. Aber: „Wetten, daß" es zu einem Sport-Knüller ganz besonderer Art werden könnte?

BIRMINGHAM – tags darauf

Meine nächste Station ist das kleine, bescheidene Software-Haus **NOVAGEN.** Von **Bruce Jordan** möchte ich wissen, wie es dem „PC-Show-Barman" **Tim Bosher** geht. Wird er bei der nächsten PC Show wieder seine berühmten Cocktails mixen? „Ich glaube nicht, daß wir in diesem Jahr einen Stand in Earl's Court mieten werden", meinte Bruce. „Dafür sind die Preise für die kleineren Software-Hersteller einfach zu hoch!" Es wäre jammerschade, wenn nicht alle Anbieter auf der Show wären; es wäre für London fatal, wenn dadurch die weltbekannteste Präsentation von Software an Bedeutung verlieren würde! „Bei der kommenden European Computer Trade Show in Islington werden wir mit Sicherheit unsere Produkte wieder vorstellen. Die erste dieser Art im April war außerordentlich gut!", fuhr Bruce fort. Die schon fast „berühmte" Frage, wo bleibt **DAMOCLES?,** mußte ich einfach stellen, wurde doch von Seiten NOVAGENs der Nachfolger des legendären *Mercenary* schon seit fast zwei Jahren „angeboten". Tatsache ist, daß DAMOCLES noch bis zum Herbst fertig sein wird – dies wurde versichert. Es handelt sich wiederum um ein auf Vektor-Grafik (ausgefüllt!) aufgebautes Spiel, das neben Flug- und Action-Sequenzen einige neue Features – ähnlich *Driller* – zu bieten hat. ASM bleibt am Ball ...

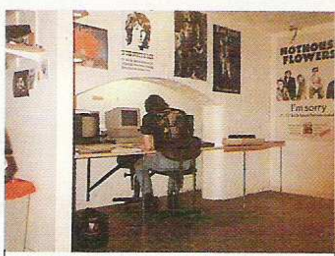
GREMLIN GRAPHICS werden von nun an nicht mehr unter dem „Schutze" von **US GOLD** stehen. **Ian Steward,** Boss der einst so bekannten Software-Schmiede, wird nicht mehr von CENTRE SOFT vertrieben. Ein sogenanntes „Buy-out" fand statt. Wäh-

rend sich Ian ins heimatliche Sheffield zurückzog, werden die Mitarbeiter, unter Leitung von **Richard Barclay,** weiterhin versuchen, ihre Games von Birmingham aus zu produzieren und zu vertreiben. Die Zukunft der Gremlins steht in den Sternen. Vielleicht sollte man sich auch ein paar Lizenzen sichern: Nach Pepsi und Adidas wäre unter Umständen „Coca-In" (Name von der Red. geändert – hat auch nichts mit Heroin zu tun!) ein lukrativer Vertragspartner.

MANCHESTER

Wer nach Manchester fährt und sich im Software-Business befindet, steuert eigentlich immer dieselbe Adresse an: Central Street. Hier befinden sich in einem alten Quäker-Gebäude (Alkoholkonsum verboten!!!) die Büro-Räume von **OCEAN SOFTWARE.** Obwohl ich nun auf mein kühles Bier verzichten mußte (siehe oben!) und stattdessen ein paar Selters schlürfte, herrschte doch allgemein gute Stimmung im hoffnungslos überfüllten OCEAN-Office. **Tony Emmett** ist der Mann, der für die PR und die Softdrinks zuständig ist (International Sales Manager). Um der extrem hohen Luftfeuchtigkeit zu entgehen, verschwanden wir in den Katakomben des altehrwürdigen Hauses, um uns in der Programmier-Küche umzuschauen. Hier unten treffen wir **Gary Bracey,** den „Programm-Chef" von OCEAN SOFTWARE, sich an **BEACH VOLLEY** versuchend. Neugierig, wie ich nunmal bin, machte ich Gary den Hof, um schleunigst an den Stick zu kommen. Was ich beim lustigen, spannenden Volleyball-Spiel erlebte, möchte ich nun schildern:
Mit dem „Dauer-Sponsor" ADIDAS entstand in Frankreich jenes Spielchen (Amiga & ST zunächst!), dessen Sounds von **Jean Baudlot** stammen. Los geht die Geschichte mit der comicartigen Einführung: Zwei Jungs wollen als Team um die ganze Erdkugel reisen, um die besten Strand-Volleyballer vom Sand zu fegen und somit den Weltmeister-Titel zu erlangen. Ihre erste Station ist London (jede einzelne der insgesamt acht Städte wird auf einer Weltkarte – ähnlich wie bei den *World Games* – dargestellt; sowohl Reiseroute als auch die Wahrzeichen). Aus dem Anfangsmenü wähle ich die Option Spieler gegen CPU (Zwei-Spieler-Modus mit Liga-Tabelle ebenso möglich!). Ich muß nun versuchen, meine Gegner (ebenfalls zwei) nach allen (nicht immer korrekten) Regeln der Volleyball-Kunst auszutricksen. Der Aufschlag wechselt; man kann aber den Punkt auch machen, ohne das Angaberecht zu besitzen. Per Stick-Feuer kann ich wahlweise einen von beiden Spielern meines Teams anwählen. Das Match ist bei sieben Punkten zuende; ein 7:6 ist auch möglich. Läuft mir die Zeit davon (unten links befindet sich eine Uhr), so wechselt der „normale" (Spitzen-)Sound in ein Rock 'n' Roll-Thema (irre gut!), was mir anzeigt, daß noch etwa 1 Minute zu spielen ist. Wer nach Ablauf der Zeit in Führung ist, gewinnt das Match. Verliert man ein Spiel, muß man – unter Umständen – wieder ganz von vorn beginnen. Okay, die Londoner Jungs bereiten mir noch keine großen Schwierigkeiten. Ich kann sehr schnell die Positionen wechseln, den Ball auflegen, und mit einem gewaltigen Sprung ins leere Feld schmettern. Die Richtung des Schlages bestimme ich per Feuerdruck plus Richtungsangabe mittels des Sticks. Blocken ist eine heikle Sache: Ich darf nicht zu früh hochspringen, weil manche Gegner (in den höheren Levels) den Schmetterschlag verzögern. Also, Augen auf im Volleyball-Verkehr. Die Briten waren wirklich im wahrsten Sinne des Wortes fehl am Platze – ich konnte das Match mit 7:1 für mich entscheiden. Das Ambiente: Ein „Strand" in London. Beefeaters und Tower Bridge als Staffage.
Ich fliege nun nach New York (Flugzeug landet im Mund der Freiheitsstatue) und versuch's dort gegen die „Amis". Gleicher Spielablauf, selbe Modalitäten; andere Staffage. Mit ein „bißchen" Hilfe (Cheat von Gary) überstehe ich auch diese Runde, wobei die Jungs schon mit einigen Hechts die schier unmöglichsten Bälle noch vor der Sandberührung weiter im Spiel halten.
Ab Runde drei – Nassau auf den Bahamas (hier surven wir auf die Küste zu) – bemerkte ich, wie schwierig das Game ohne vorheriges Training doch sein kann. Gary hilft nun „komplett" aus, so daß ich auch einen Blick in die anderen Städte – Kairo, Sydney, Tokio, Moskau und schließlich Paris – werfen kann. BEACH VOLLEY ist ein äußerst spannendes, wunderbar gemachtes und steuerungsmäßig unproblematisches Game, das seine Freunde finden wird! Das Game soll noch vor der PC Show, also Anfang September, für alle Rechner-Formate (außer PC; wegen *E.A.'s Kings of the Beach?*) erscheinen.


HKM für den PC


OCEAN-Programmierhöhle

Weitere „Weihnachts-Titel" sind bereits schon jetzt fast fertig und sollen sogar noch vor dem Christfeste auf den Markt gebracht werden (kurios, was?). Okay, zunächst einmal wird es ein neues Fußball-Spiel geben, das noch keinen Namen trägt und für 16bit only rauskommt. Zwischen September und Dezember sind folgende, z.T. spannende Produkte zu erwarten:
BATMAN III – The Movie: Für 8- und 16bit. Das Software-Produkt basiert auf dem neuen Batman-Film, der in den Staaten innerhalb von nur zehn Tagen schon eine zweistellige Millionen-DM-Summe eingespielt haben soll. Die Lizenz wurde von **D.C. Comics Inc.** erworben. Ob Jack Nicholson, spielt den „Joker", an dem OCEAN-Deal seine Finger im Spiel hat, ist nicht zu ermitteln. Bevor wir das Soft-Werk bewundern können, sollten wir uns vielleicht den Film ja erst mal reinziehen. Hier als ASM-Service die Premieren des Streifens (für einige europäische Länder, ohne Gewähr): Belgien (13.9.); Dänemark (15.9.); Deutschland (26.10.); Finnland (20.10.); Frankreich (13.9.); Großbritannien (11.8.); Holland (12.10.); Italien (20.10.); Norwegen (September); Österreich (27.10); Schweiz (26.9) und Spanien (29.9).
IVANHOE: Spiel, das sich mit dem legendären englischen Helden des Mittelalters beschäftigt. Nur 16bit.
LOST PATROL: Kriegsspiel; Vietnam-Krieg späte 60er- bis Anfang der 70er Jahre.
THE UNTOUCHABLES: Sean Connery's erneuter und Robert De Niro's erster Auftritt im Software-Bereich. Das Spiel hält sich stark an die gleichnamige Filmvorlage. Bisweilen werden recht gewaltvolle Szenen mit ins Soft-Werk aufgenommen; besonders die Geschichte mit dem die Treppe runterrollenden Kinderwagen ist leicht shocking: Eliot Ness (De Niro) muß das Baby mitten im „Kreuzfeuer" mit den Gangstern retten. 8- und 16bit, einschließlich PC.
OPERATION THUNDERBOLT: Nachfolger einer anderen „Operation". Spielhallenumsetzung. Lizent von **TAITO.** Geiseln müssen befreit werden, und das auf 8- und 16bit-Rechnern.
CABAL: Für 8- und 16bit. Ebenfalls eine Spielhallenumsetzung eines Games, das erst seit gut einem Jahr in unseren „Arcaden" steht. Auch hier geht's um ein martialisches Thema; die Ausführung, sprich Präsentation ist aber außerordentlich gut. Frage: Wird CABAL (8- und 16bit) auch bei uns ein Renner?
CHASE HQ: Dieses Game trägt unverkennbar die Züge eines Renn- und Jagd-Spiels. Es handelt sich ebenfalls um eine Coin-op-Umsetzung. Tony hierzu: „Wir glauben, dieses Produkt wird eines der stärksten OCEAN-Titel im Weihnachtsgeschäft sein!"
Unter dem Budget-Label **HIT SQUAD** gibt's folgendes für die 8bitter (Band ca. 10 Mark): **DALEY THOMPSON'S DECATHLON, ENDURO RACER, XXX (indi.), XXX (indi.), YIE AR KUNG-FU, CRAZY CARS, MATCH-POINT, W.S. BASEBALL, COBRA** und **WIZBALL.**



Menace-PC: Zunächst als PD erhältlich

OCEAN ist zweifelsohne eine „Macht" in Sachen Software-Produktion. Doch: Es gibt sicherlich auch noch andere Hersteller, die nicht nur rote Zahlen schreiben. Wie und in welcher Form OCEAN mit US GOLD und umgekehrt was „miteinander im Klüngel haben", bleibt für die breite Öffentlichkeit vorerst im Dunkeln. „Wen interessiert's bei den Usern überhaupt?", könnten sich manche fragen. „Konzer(n)tierte" Aktionen sind dagegen für die Presse und die Distributoren ein wesentlicher Faktor zur „Standortbestimmung" der momentanen Lage am Markt...

LIVERPOOL

Die Hafenstadt am Mersey River hat sich in den letzten Jahrzehnten von der Führungsrolle als Hauptumschlagshafen und von der Industrie verabschieden müssen. Was bleibt, ist ein nettes Städtchen – viktorianisch –, das halb verwildert, teils bildschön lediglich den Standard des britischen Fußballs halten konnte. Auch verlaufen sich noch einige Touristen in die 650.000-Einwohner-Stadt, um die „Ferry cross the Mersey" oder die Überfahrt zur Isle of Man zu nutzen. Die Docks haben – ähnlich wie in London – reichlich an Bedeutung verloren; es haben sich marinefremde Firmen dort angesiedelt. Eines dieser Unternehmen spürte ich in den umgebauten und herrlich renovierten Docks auf – **PSYGNOSIS.**

PSYGNOSIS, das zur Zeit über *Rushware* in Deutschland vertreibt, hatte seit 1985 im Schnitt nur etwa drei bis fünf Titel pro Jahr produziert. Das soll sich jetzt ändern. Noch vor ein paar Jahren hatten viele Software-Hersteller PSYGNOSIS belächelt, ob der „irren" Idee, lediglich für 16bit zu produzieren. Mittlerweile ist so manchem das Lachen vergangen, hat sich doch die „längere Entwicklungszeit" sehr, sehr positiv ausgezahlt. Nun will man – unter Mithilfe des großartigen Künstlers Roger Dean, der für das Artwork der Games verantwortlich ist (Roger arbeitete bereits Anfang der 70er Jahre für Plattenproduzenten und Bands – Badger, Yes oder Greenslade – und hat zuletzt die Scheibe von Anderson, Bruford, Wakeman and Howe illustriert) – und mit einer revolutionierenden neuen Verpakkung allein sechs neue Titel noch bis Ende dieses Jahres herausbringen.

Johnathan Ellis, Boss des Unternehmens, führte mich durch die Heiligen Hallen, in denen fleißig geackert und hervorragend gearbeitet wird. **Ian Hetherington** übernimmt die „Forschungs-" und Entwicklungsleitung, stellt sicher, daß alles so läuft, wie es PSYGNOSIS in den Kram paßt. „Leider können wir Dir noch nichts über unsere Verpackungen sagen. Die Konkurrenz schläft nicht. Spione sind überall.", meinte Johnathan. Trotz hartnäckigem Nachfragen und gelegentlichem Fallenstellen („Man könnte die entsprechende Spielfigur mit in den Lieferumfang tun!"), war einfach nicht herauszubekommen, ob man nur in Aluminium verpackt, ein dreieckiges oder rundes Format wählt oder mit Hologrammen arbeitet...

Die Produkte, die mir in Liverpool angeboten bzw. präsentiert wurden, waren durchweg von allererster Güte. **MENACE** liegt nun schon fertig in der PC-EGA-Schublade (ein Level wurde als PD-Version herausgegeben; erhältlich in der TRONIC-PD-Serie). Die Farbenpracht, die Steuerung sowie die Darstellung eines Shoot-em-Ups auf EGA ist mir bislang noch



Ian Hetherington: Koordiniert im Stehen und Gehen



AQUAVENTURA (Amiga)



BLOOD MONEY (ST)



FIRST STRIKE (C-64) ELITE

HARD DRIVIN' (ST) DOMARK

APB (ST) DOMARK

BEAST (Amiga) PSYGNOSIS

DRAGON SPIRIT (ST) DOMARK

INDIANA JONES (Amiga) US GOLD

Neues Projekt von CAPCOM

STRIDER (ST) CAPCOM

nicht auf dem IBM-kompatiblen untergekommen. Das „ganze" Game wird, wie alle im folgenden besprochenen Spiele, zwischen September und Dezember zu haben sein.
BLOOD MONEY für ST hat meiner Meinung nach ähnliche Hit-Qualitäten wie die zuletzt so gefeierte Amiga-Version. Das Game bleibt auch auf dem ST äußerst schwierig, der Spielablauf und die Darstellung sind dieselben wie beim 16bit-Commodore. Bleibt einzig (immer noch) die Frage: „Wer hat bloß den komischen Helikopter dort reingezeichnet?"
In der Mache sind auch einige neue Produkte, die ab sofort für Amiga, ST **und** PC zu haben sein werden. „Was macht Ihr mit den Umsetzungen auf den 64er? Immer noch über *Melbourne House*", wollte ich wissen. Johnathan ganz eindeutig: „Es ist uns klar, daß manche unserer Programme nicht zur vollsten Zufriedenheit auf 8bit umgesetzt wurden. Deshalb werden wir selbst – in house – aktiv!"
Eine Art von **Ben Hur**-Game, das noch keinen Namen trägt. Schon allerdings die ersten Eindrücke von einem „Roman Race" mit herrlichem Scrolling, guter Animation und „realitätsnahem" Kampfverhalten (die Peitsche wird nicht beim Pferd, sondern beim Gegner „angebracht"; verschiedene Dornen an den Rädern dienen zum „Entspeichen" derselben bei den Mitbewerbern).
AQUAVENTURA für Amiga und ST ist textlich ja schon mal vorgestellt worden (ASM berichtete in Wort & Bild). Nun soll das strategisch angehauchte 3D-Vektor-Spiel bald auch in unserem Wohnzimmer laufen.
Mit **BEAST** wartet ein weiterer Super-Titel auf die Stapellassung. Das Spiel beschäftigt sich mit einer futuristischen Kreatur, die wir durch eine zauberhaft dargestellte, grafisch excellente und scrollmäßig fantastische Landschaft führen, um den Planeten von allerlei Ungetüm zu befreien. Man achte besonders auf die Farben und die vielen, vielen kleinen Details (Beispiel: Zeppelin am Himmel; detailliert dargestellte Flora ....). Von der Steuerung her gibt's keine Probleme. Und: Obwohl es ein wenig an *Barbarian* erinnert, hat es doch seinen eigenen, unverwechselbaren Charakter. Dies Game ist Fun!

LONDON

Trotz Eisenbahner-Streik, gewaltiger Hitze und riesiger Verspätung erreichte ich London. Gerade noch rechtzeitig, um mich, nachdem ich einen Abstecher zum **ASM-LONDON-Büro** machte, bei **DOMARK** nach den neuesten Information zu erkundigen, bevor mein Flugzeug zurück nach Frankfurt ging. Da Alles im Affentempo ablief, möchte ich es in ähnlicher Form auch an Sie weitergeben. Hoffentlich kriegen Sie das Wesentliche mit!
LIZENZ ZUM TÖTEN ist für alle Rechner draußen, das dürfte klar sein. Okay, da hätten wir noch **PICTIONARY,** ein Game, das mit den Inhalten der Fernsehsendung „Montagsmaler" vergleichbar ist. In den Staaten wurde es als Brettspiel bereits über 500.000mal verkauf, sagt DOMARK. Die „Montagsmaler"/ PICTIONARY werden etwa Anfang Oktober für alle gängigen Rechner-Formate zu haben sein. Preise standen noch nicht fest.
TRIVIAL PURSUIT (Genus Edition) soll nun auch für den Amiga fertig sein. Bereits in dem Augenblick, wo ich diese Zeilen in den PC hämmere, wird das Produkt schon auf dem Markt sein. Endlich können sich auch die Amiga-User mit „Wieviel Golf-Bälle befinden sich auf dem Mond?" herumärgern. Aber: Freude und Spaß ist garantiert, bei einem der besten Computer-Spielen aller Zeiten. Ach, ja, der Preis: Ca. 75 Mark.
APB (ALL POINTS BULLETIN) ist eine **TENGEN**-Lizenz, die in England von DOMARK (in Deutschland von BOMICO) vertrieben wird. Officer Bob ist der Held der Geschichte. Er muß für die Einhaltung von Gesetz und Ordnung sorgen. Tagtäglich erhält er seinen Einsatzplan (Bulletin), den er in allen Punkten (All Points) zur Zufriedenheit seines Polizeichefs erfüllen muß. Dazu gehört: Knöllchen verteilen, Pannenhilfe leisten, Anhalter aufgreifen (?) und Verbrechern das Handwerk legen. Ein lustiges, schnelles Spielchen, das nach dem ersten Augenschein bereits zu gefallen wußte. Erhältlich für 8- und 16bit ab Ende August. Die Preise bewegen sich im Rahmen des Normalen.
Weiter geht's mit drei neuen TENGEN-Sachen: **DRAGON SPIRIT** Ein Fantasy-Shoot-em-Up erwartet uns auf allen Rechnern, wenn wir uns in einen Drachen verwandeln, um gegen verschiedene Monster zu kämpfen und die zauberhafte Prinzessin Alicia aus den Klauen des Zauberers Zawell zu erretten. Schnell und schwierig ist das Game – u.U. ein Garant für langanhaltende Freude?
TOOBIN' entführt uns gewissermaßen nach Disney Land oder ins Fantasia-Land. Auf unserer „Badeinsel" gleiten wir sanft auf den Wassern, über Stromschnellen und andere Hindernisse. Ein lustiges Game, das aus der Spielhalle kommt. Erscheinung – wie bei Dragon Spirit – im November.

Ein 3D-Vektorgrafik-Autorennen hat nun auch DOMARK mit ins Programm genommen. Bei **HARD DRIVIN'** kommt es besonders auf den festen Griff des Sticks und die absolute Konzentration an, wenn man sich ins Rennen begibt (Anmerkung: HARD DRIVIN' hat nichts, absolut nichts mit der Zerstörung Ihrer Festplatte zu tun!).

Nachdem ich nun die mittlerweile klammen Klamotten in den Koffer gepackt, die Hitze mit ein paar Drinks (diesmal alkoholischer Natur, he, he!) bekämpft und dem Zimmerkellner aus Versehen DDR-Mark als Trinkgeld gab, machte ich mich schnell noch mal auf, um mir die Stätte der künftigen PC SHOW anzuschauen. In EARL'S COURT angekommen, erwartete mich eine kleine Enttäuschung: Die Ausstellungshalle wurde gerade von einer Zuchtbullen-Auktion mißbraucht. Kann nur hoffen, daß dieser „Geist" nicht im Saale bleibt – im Herbst bitte keine Rindviecher!

Fotos und Bericht:

MANFRED KLEIMANN



BEAST (Amiga)



INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
LUCASFILM PRESENTS
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
THE GRAPHIC ADVENTURE
IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.
LUCASFILM GAMES
INDIANA JONES
INDIANA JONES
LUCASFILM AND US GOLD PRESENT
INDY
INDIANA JONES
and the
Last Crusade
THE ACTION GAME
AMIGA
A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.
LUCASFILM GAMES
U.S. GOLD
LUCASFILM GAMES

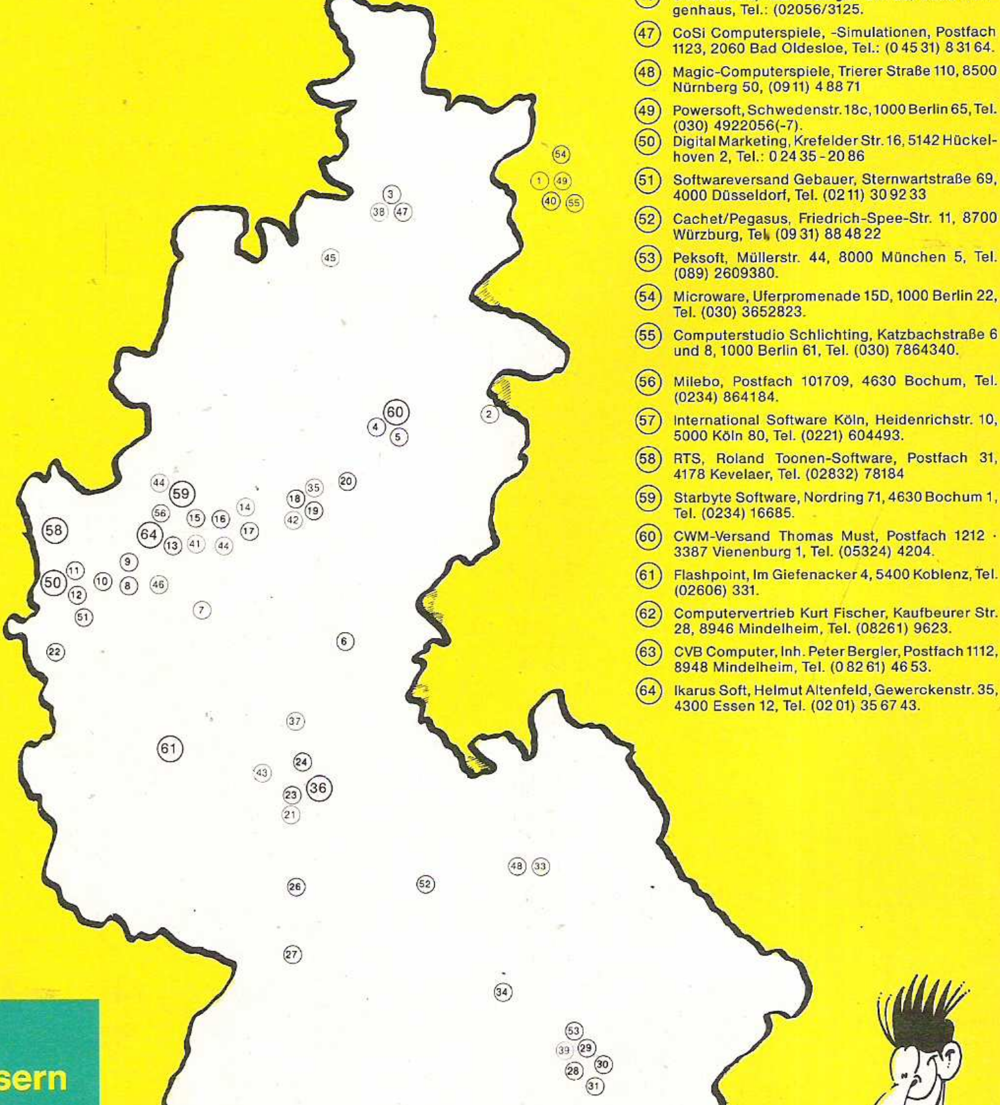
ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

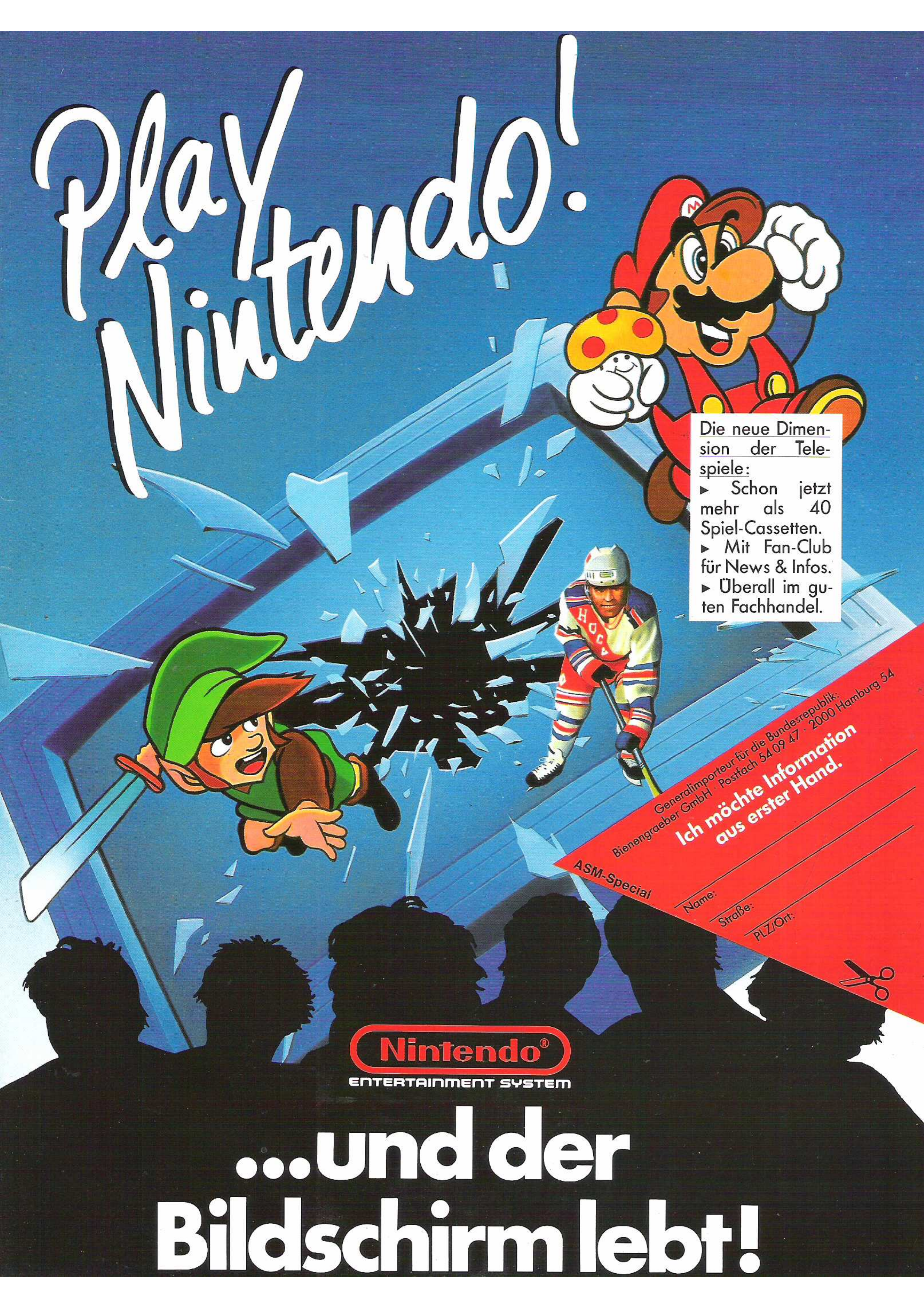
1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.

Das ASM-Special Inserentenverzeichnis

35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
40. TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
55. Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
59. Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
60. CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
61. Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
62. Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
63. CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 46 53.
64. Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.



Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!


Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
▸ Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
ASM-Special
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!